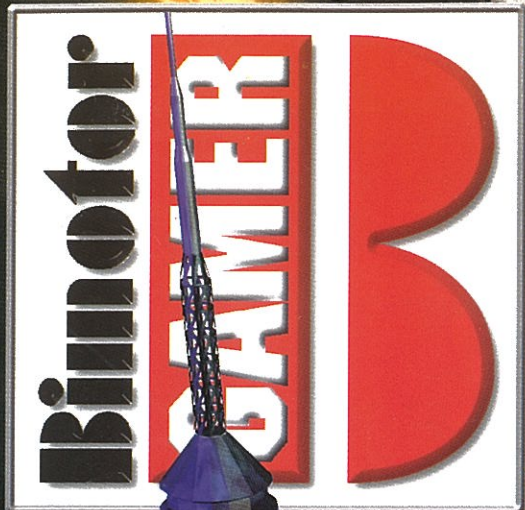
A REVISTA DE TODOS OS JOGOS PARA PC E CONSOLAS
www.bimotor-gamer.pt
Bimotor GAMER B
Nº9 • MARÇO 1999 • 900$ 4,5 EUROS
SID MEIER'S
ALPHA CENTAURI
&
SIM CITY
3000
AGORA COM OFERTA DE 2 CD'S
SILVER
COMMANDOS:
BEYOND THE CALL OF DUTY
RALLY 99
METAL GEAR SOLID
BLOOD II
E MUITOS OUTROS...
HUGO LEAL
O BGAMER DO MÊS
00009
ESTA REVISTA OFERECE-LHE DOIS CDROMS QUE NÃO PODEM SER VENDIDOS SEPARADAMENTE. PEÇA-OS SE NÃO ESTIVEREM NA CAPA

DEMOS

MODO DE FUNCIONAMENTO DO CD

Insira o CD na drive (Ex., D:). clique no ícone da drive de CD-ROM, prima o executável CDBIMOT.exe e siga as instruções no ecrã. Na parte "demos" do Interface, clique no nome do jogo para começar a instalar a demo. Pode também aceder à demo, explorando o CD e usar o path indicado.

patches & drivers

CD 1

PLACAS ACELERADORAS 3D
3DFX VOODOO GRAPHICS
VOODOO 2
VOODOO RUSH
VOODOO BANSHEE

POWER VR
MATROX M3D
APOCALYPSE 3D
APOCALYPSE 3DX
APOCALYPSE 5D
APOCALYPSE 5D SONIC

DRIVERS
SOUNDBLASTER 16/AWE32/64
Descomprimir o executável sbw9xup.exe para uma directoria à sua escolha.

MATROX
MILLENIUM/MISTYQUE/MILLENNIUM II
HERCULES STINGRAY 128
SIDEWINDER
STB VELOCITY 128
MATROX G200
RIVA TNT (WIN98/AGP/PCI)
RIVA TNT (WIN95 AGP)
RIVA TNT (WIN95 PCI)
UTILITÁRIOS
MCAFEE ANTI VIRUS
WINZIP 7.0
DIRECTX 5.2
MEDIA PLAYER
DIRECTX6 WIN98
DIRECTX6 WIN95
NORTON ANTI VIRUS
KJOFOL042
AVP ANTI VIRUS

DESKTOP THEMES
BARBARIAN
FS98
007

CD 2

PATCHES
BLOOD 2
SETTLERS 3
KING'S QUEST VIII
HALF LIFE
GRIM FANDANGO
WWII FIGHTERS
BALDUR'S GATE

SHAREWARE
ATLANTIS
CUBIC
JIGSAW
TAIPEI
GETRIGHT 3.3
WINARJ98
ICQ99a

COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY

EDITORA: EIDOS
Path: cd2\bimotor\demos\beyond.exe

MODO DE FUNCIONAMENTO
Rato

REQUISITOS MÍNIMOS:
PENTIUM 133 MHZ
32 MB RAM
WINDOWS 95/98
DIRECTX 6
PLACA DE SOM 16 BITS
CD-ROM 8X
PLACA GRÁFICA PCI 1MB

BLOOD 2

EDITORA: GTI

Path:\bimotor\demos\b2demoa.exe

MODO DE FUNCIONAMENTO
Teclado, Rato, Joystick

COMANDOS
Os comandos são configuráveis no jogo.

REQUISITOS MÍNIMOS
PENTIUM 166MHZ
PENTIUM 233MHZ (para a versão software)
PLACA 3D 4MB
32 MB RAM
WINDOWS 95/98
CD-ROM 4X
DIRECT X 6

TOCA 2

EDITORA: EIDOS
Path:\bimotor\demos \soccer99\setup.exe

MODO DE FUNCIONAMENTO
Teclado, Joystick

COMANDOS
Os comandos são configuráveis no jogo.

REQUISITOS MÍNIMOS:
PENTIUM 166 MHz
32 MB RAM
WINDOWS 95/98
DIRECTX 6
PLACA DE SOM 16 BITS
CD-ROM 4X
PLACA GRÁFICA PCI 2MB

DARK VENGEANCE

EDITORA: EIDOS
Path: Cd2\bimotor\demos\darkaven\dv_demo.exe

WINDOWS 95/98
DIRECTX 6
PLACA DE SOM 16 BITS

MODO DE FUNCIONAMENTO
Teclado, Rato

COMANDOS
Os comandos são configuráveis no jogo.

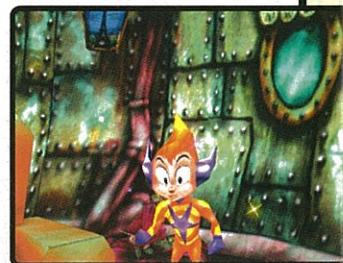
REQUISITOS MÍNIMOS:
PENTIUM 166 MHZ
32 MB RAM

STARSHOT

EDITORA: INFOGRAMES
Path: Cd2\bimotor\demos\starshot\starshot.exe

MODO DE FUNCIONAMENTO
Rato, Teclado, Joystick

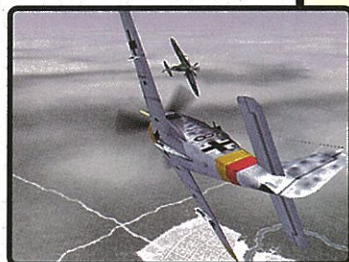
COMANDOS
Os comandos são configuráveis no jogo.

REQUISITOS MÍNIMOS:
PENTIUM 166 MHZ
32 MB RAM
WINDOWS 95/98
DIRECTX 6
PLACA DE SOM 16 BITS
3DFX

WWII FIGHTERS

EDITORA: ELECTRONIC ARTS
Path:\bimotor\demos\wwii\WWIIFighters.exe

MODO DE FUNCIONAMENTO
Teclado, Joystick

COMANDOS
Leia o documento comandos.doc na directoria do jogo.

REQUISITOS MÍNIMOS:
PENTIUM 200
32 MB RAM
WINDOWS 95/98
DIRECTX 6
PLACA DE SOM 16 BITS
CD-ROM 8X
PLACA GRÁFICA PCI 2MB
PLACA ACELERADORA 3D 4MB

FUTURE COP: LAPD

EDITORA: ELECTRONIC ARTS
Path:\bimotor\demos\\futurecop.exe

WINDOWS 95
CD-ROM 4X
PLACA PCI 2MB

MODO DE FUNCIONAMENTO
Teclado, Joystick

COMANDOS
Os comandos são configuráveis no jogo.

REQUISITOS MÍNIMOS
PENTIUM 166 MHZ
32 MB RAM

LINKS LS 99

EDITORA: EIDOS
Path: Cd2\bimotor\demos\links\ls99.exe

MODO DE FUNCIONAMENTO
Teclado, Rato

COMANDOS
Os comandos são configuráveis no jogo

REQUISITOS MÍNIMOS:
PENTIUM 166 MHZ
32 MB RAM
WINDOWS 95/98
DIRECTX 6
PLACA DE SOM 16 BITS

VÍDEOS

OUTCAST (VÍDEO)

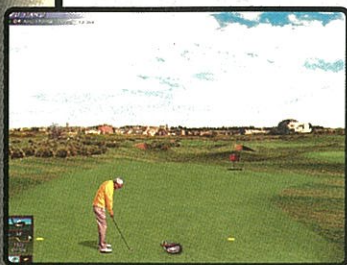
EDITORA: INFOGRAMES

Path:\bimotor\ demos\outcast.exe

QUAKE III ARENA (VÍDEO)

EDITORA: ID
Path:\bimotor\ demos\q3arena.exe

instruções

O disco colocado no canto de cada caixa indica o número do CD onde a demo ou AVI se encontra.
Siga as intruções de instalaçao ou utilize

SILVER

EDITORA: INFOGRAMES
Path:
Cd2\bimotor\demos\silver\silver.exe

MODO DE FUNCIONAMENTO
Rato

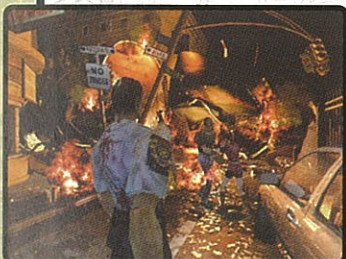
REQUISITOS MÍNIMOS:
PENTIUM 166 MHZ
32 MB RAM
WINDOWS 95/98
DIRECTX 6
PLACA DE SOM 16 BITS

CLOSE COMBAT III

EDITORA: MICROSOFT
Path:\bimotor\demos\mscciii.exe
MODO DE FUNCIONAMENTO
Rato
REQUISITOS MÍNIMOS:
PENTIUM 133 MHZ
32 MB RAM
WINDOWS 95/98
DIRECTX 6

RESIDENT EVIL 2

EDITORA: VIRGIN
Path:\bimotor\demos\r2\resident.exe

MODO DE FUNCIONAMENTO
Rato, Teclado, Joystick
COMANDOS
Os comandos são configuráveis no jogo.
REQUISITOS MÍNIMOS:
PENTIUM 166 MHZ
32 MB RAM
WINDOWS 95/98
DIRECTX 6
PLACA DE SOM 16 BITS
CD-ROM 8X
PLACA GRÁFICA PCI 2MB

THIEF

Path:\bimotor\demos\thiefd.exe

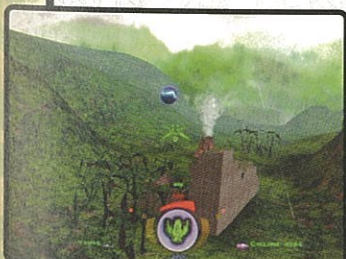
MODO DE FUNCIONAMENTO
Teclado, Rato
COMANDOS
Os comandos são configuráveis no jogo.

REQUISITOS MÍNIMOS:
PENTIUM 166 MHZ
PENTIUM 200 MHZ MMX
32 MB RAM
WINDOWS 95/98
DIRECTX 6
PLACA DE SOM 16 BITS

DESCENT 3

EDITORA: ELECTRONIC ARTS
Path:\bimotor\demos\d3
\setup.exe

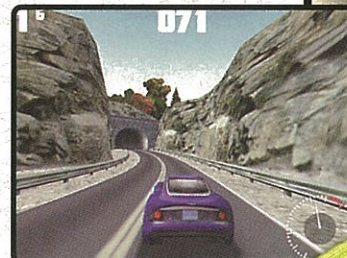
MODO DE FUNCIONAMENTO
Rato, Teclado, Joystick
COMANDOS
Os comandos são configuráveis no jogo.
REQUISITOS MÍNIMOS:
PENTIUM 166 MHZ

32 MB RAM
WINDOWS 95/98
DIRECTX 6
PLACA DE SOM 16 BITS
CD-ROM 8X
PLACA GRÁFICA PCI 2MB

TEST DRIVE 5

EDITORA: ACCOLADE
Path: Cd2\bimotor\demos\td5demo.exe

MODO DE FUNCIONAMENTO
Teclado, Joystick

COMANDOS
Os comandos são configuráveis no jogo.

REQUISITOS MÍNIMOS:
PENTIUM 166 MHZ
32 MB RAM
WINDOWS 95/98
DIRECTX 6
PLACA DE SOM 16 BITS

Bimotor GAMER

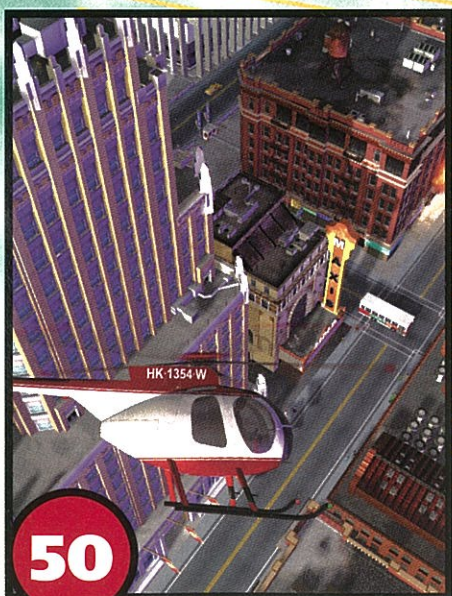
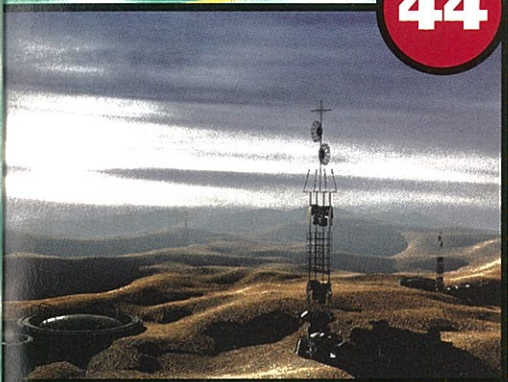
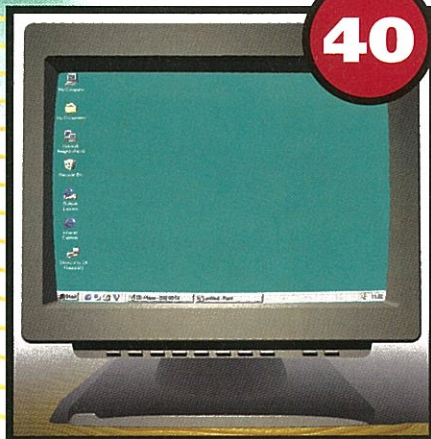
Propriedade:
Impordisco, Lda.
Edição:
Bimotor Multimédia
Directora:
Sandra Brito
Chefe de Redação:
Rui Rodrigues
Sede:
Praça Prof. Santos Andrea, 17 A/B
1500-510 Lisboa
Tel: 01-7145355/56
Fax: 01-7145359
e-mail:
bgamer@bimotor-gamer.pt
Página na Internet:
www.bimotor-gamer.pt
Redacção:
António Pedro, Bruno Mendonça, Fernando Rosado, Gonçalo Lopes, Gonçalo Marco, Ilídio Alves, Luís Rei, Manuel Viana, Miguel Gonçalves, Pedro Silva, Paulo Portugal, Alexandre Morais
Grafismo e Paginação:
Sérgio Caeiro
Carlos Gonçalves
Produção:
Sandra Brito
BD:
João Campos
Fotografia:
Nuno Laranjeira
CD
Editor:
Carlos Dias
Programadores:
Marco Morais
Fernando Silvestre
Designers:
Sérgio Caeiro
Carlos Gonçalves
Publicidade:
Sandra Brito, Luís Rei
Praça Prof. Santos Andrea 17 A/B
1500-510 Lisboa
Tel: 01-7145355/56
Fax: 01-7145359
e-mail:
bgamer@bimotor-gamer.pt
Fotolito: Grafirafa
Impressão: Heska Portuguesa
Novo Complexo Fabril, Campo Raso, 2170 Sintra
Tiragem: 20.000 exemplares
Depósito Legal: nº 123.713/98
nº de Inscrição na Direcção Geral de Comunicação- 756/98.06.17

Membro da apct

12 Commandos: Beyond the Call of Duty
O regresso dos 6 indomáveis patifes

16 Silver
O sucessor de Final Fantasy no PC

96 Metal Gear Solid
O jogo do ano na PlayStation?

103 Rogue Trip
Vá de férias e leve a sua bazooka

Hugo Leal
Futebol, vídeos e consola

Tendo acompanhado e participado na BGamer desde o seu nascimento, é agora com grande prazer que assumo a direcção deste projecto, cada vez maior e mais exigente.
Para os próximos meses prevemos muitas novidades, algumas das quais estão já implementadas neste número. O CD duplo, exigência tantas vezes feita pelos nossos leitores, apenas agora foi possível realizar. Mas não pensem que se trata apenas de um rebuçado para vos adoçar a boca, pois os dois CDs vão passar a ser uma constante da BGamer.
Criámos também um novo espaço dedicado às vossas análises e estamos ansiosos por começar a receber as vossas participações. Se tiverem dificuldades com os jogos, podem sempre ligar para o nosso Consultório On-Line, e cá estaremos para vos ajudar.
Mas as surpresas não param por aqui. Nas próximas edições vão continuar as entrevistas com alguns dos criadores de jogos mais importantes e conhecidos da actualidade, veja-se o caso do próprio Sid Meier que nos concedeu a entrevista que podem ler neste número.
Vamos contar também com surpresas no espaço dedicado às consolas, mas por agora não podemos revelar nada. Continuem a ler a BGamer e podem ter a certeza de que vão ficar surpreendidos.
Até à próxima.

Sandra Brito

Notícias

Septerra Core

Dune 2000

A Westwood Studios disponibilizou para os fãs de *Dune 2000* mais unidades e mapas para multijogador. Pode fazer o download deste pack directamente do site Westood On-line com o Dune 2000 cliente.

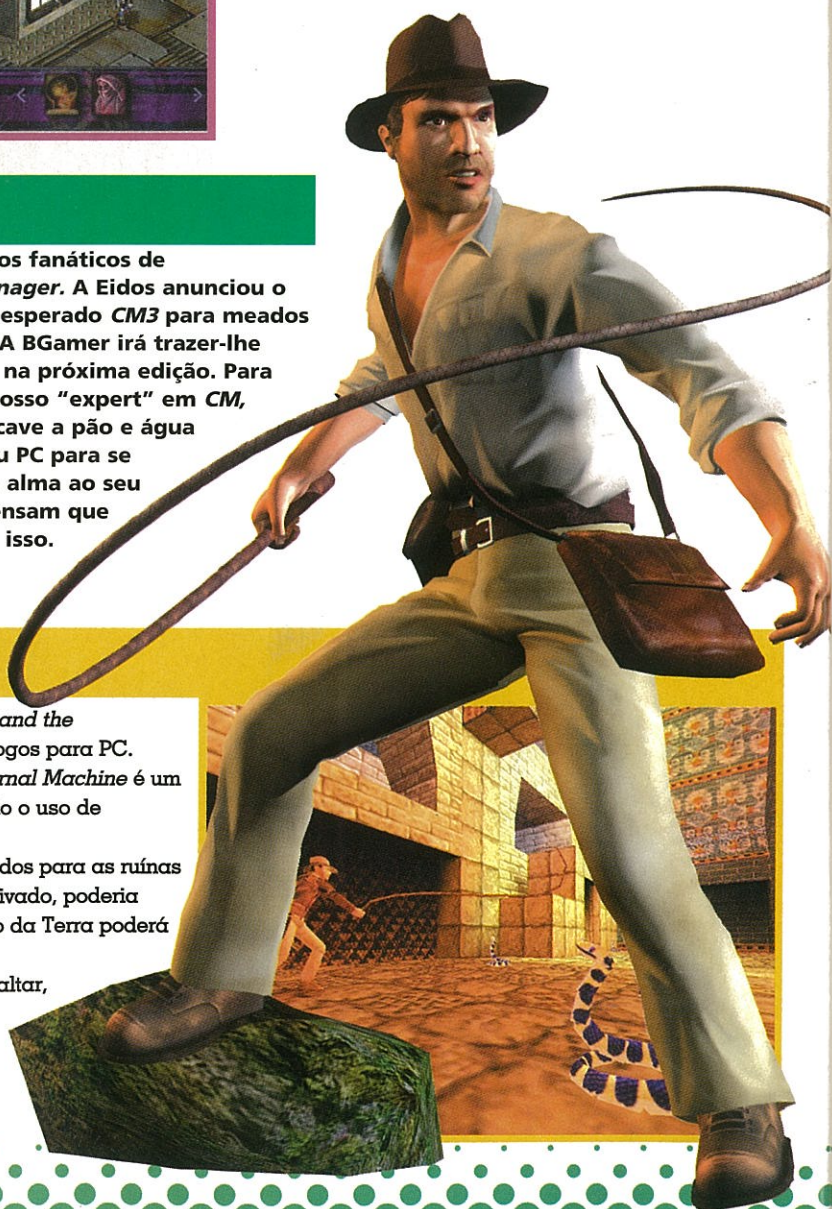
CM3 adiado

Más noticias para os fanáticos de *Championship Manager.* A Eidos anunciou o adiamento do tão esperado *CM3* para meados do mês de Março. A BGamer irá trazer-lhe uma mega-análise na próxima edição. Para isso, fechámos o nosso "expert" em *CM,* Manuel Viana, na cave a pão e água somente com o seu PC para se dedicar de corpo e alma ao seu jogo favorito. E pensam que ele se chateia com isso.

Indiana Jones

Com edição prevista para o mês de Setembro, *Indiana Jones and the Infernal Machine* marca o regresso de Indy ao mercado dos jogos para PC. Fugindo ao tradicional conceito da aventura gráfica, *The Infernal Machine* é um jogo de acção e aventura totalmente em 3D, sendo obrigatório o uso de aceleradora 3D.

Em 1947,no início da Guerra Fria, agentes soviéticos são enviados para as ruínas da Torre de Babel em busca de um poderoso artefacto. Se activado, poderia mudar o curso da história para sempre. Só um homem ao cimo da Terra poderá salvar o destino da humanidade, de seu nome: Indiana Jones.

Indy poderá executar um sem número de acções, tais como: saltar, correr, rastejar, nadar, baloiçar ou trepar paredes, bem como manejar um verdadeiro e variado arsenal, onde se incluem espingardas, pistolas semi-automáticas, bazookas ou cargas explosivas. A Lara Croft que se cuide.

Editor para Speed Busters
A Ubi Soft lançou Speed Busters: American Highways, um editor de carros que permite dar às nossas máquinas favoritas o aspecto que quisermos.

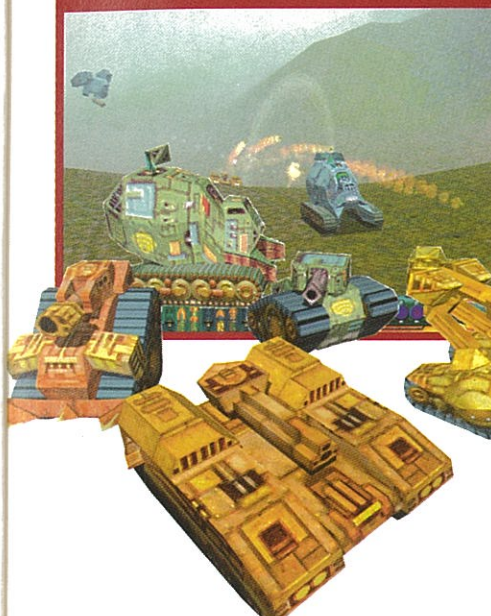
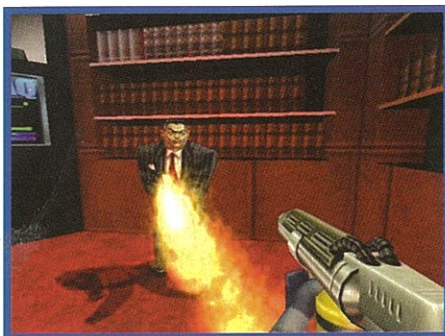
Metal Gear Solid para PC
A Konami anunciou oficialmente a conversão deste título da PSX para PC. A nova versão do jogo terá alguns melhoramentos, incluindo suporte para joystick e placas aceleradoras 3D.

Middle Earth
Yosemite Entertainment vai patrocinar um concurso deste RPG on-line, baseado nos contos de Tolkien.

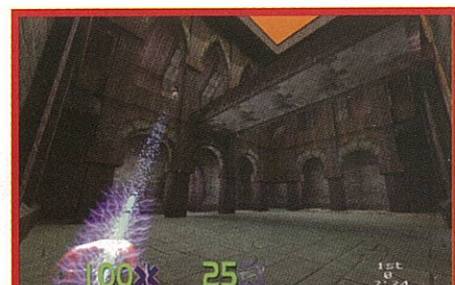
Warcraft III?
Infelizmente, apesar dos rumores que correm na Internet, a Blizzard desmentiu a realização de uma nova sequela do famoso e popular Warcraft II.

Calendário da Sierra FX
Babylon 5 está apontado para Setembro deste ano, Navy SEALS para Abril de 2000 e Middle Earth para o próximo Verão.

Force 21
O novo wargame Force 21, Red Storm's 3D, vai contar como consultor militar, o General Fred Franks Jr, um veterano da

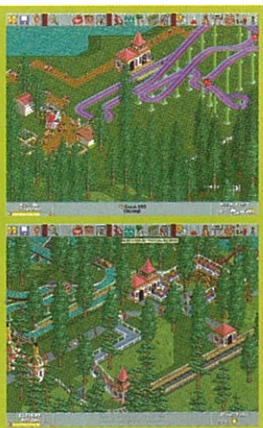
WILD METAL COUNTRY

Apresentado em Lisboa o mês passado, com pompa e circunstância por elementos da Gremlin, *Wild Metal Country*, um excelente jogo da Gremlin, verá a sua edição já em Março, para gáudio dos apaixonados em jogos de tanques na 3ª pessoa. Com um motor de jogo nunca antes visto, WMC coloca-nos num espantoso ambiente 3D, algures num planeta dominado por máquinas de guerra. Caberá ao jogador resgatar o território perdido, ao comando de um pequeno tanque que reproduz fielmente todos os movimentos de uma pesada máquina metálica. O prazer de mandar cargas explosivas aos vários inimigos – e coleccionar oito barras de energia - fará sorrir de contentamento os seus utilizadores.

FOOTBALL WORLD MANAGER

Já disponível no nosso mercado, *Football World Manager* recria na perfeição o dia a dia de um clube de futebol. Com a chancela oficial da Liga Portuguesa de Futebol Profissional e com todos os jogadores e equipas da 1ª e 2ª Divisão, pode agora conduzir a equipa dos seus sonhos à tão almejada vitória no campeonato.
Além de uma base de dados com mais de 25.000 jogadores e 1000 equipas, pode também acompanhar a par e passo o desenrolar do jogo graças a um novo e revolucionário motor de jogo. Aconselhado a todos os fãs de futebol.

MAIS SIN

ROLLERCOASTER TYCOON

Quem não se lembra de *Transport Tycoon* e de *Theme Park* ?
Pois bem Chris Sawyer, autor de *Transport Tycoon*, vai brindar-nos com um título que promete o melhor daqueles dois jogos.
O jogo além de montanhas russas, simulará também para uma maior dinâmica, comboios e carros.
As montanhas russas poderão ser criadas com loops verticais ou twists que permitirão recriar uma experiência virtual extremamente rica. A ser editado pela Hasbro Interactive lá para o Verão

QUAKE III

Com mais de um milhão de unidades vendidas, *Quake II* tornou-se rapidamente uma referência nos jogos de acção na primeira pessoa.
A ID Software encontra-se a trabalhar naquele que constitui, sem margem para dúvidas, um dos jogos mais esperados do ano. *Quake III* conta com um motor totalmente novo, optimizado exclusivamente para placas 3D, sem esquecer a cada vez mais importante vertente Multiplayer. Mais noticias nos próximos números da BGamer.
Já se encontra disponível no site da ID Software a versão final do patch 3.20 para *Quake II*.

operação Tempestade do Deserto.

Add-on para Baldur's Gate.
Ainda recém lançado, este RPG já tem uma sequela oficialmente anunciada pela Interplay. Trata-se de Tales of the Sword Coast que contará com novas personagens, artefactos e quests.

Sandbox Studios
Uma nova companhia de desenvolvimento de software foi criada. Nos seus projectos encontram-se jogos de aventura, desporto e educacionais, para diversas plataformas: PC, N64, Dreamcast e Gameboy.

Gabriel Knight III
Boas notícias. Gabriel Knight III que esteve em desenvolvimento mais de dois anos, está quase pronto. Em breve surgirá uma versão Beta.

Machines
Da Acclaim virá este título no final de Abril. Será um jogo de estratégia em tempo real que envolverá aspectos únicos e gráficos avançados. Uma versão grátis de shareware será incluída em cada cópia de Turok 2: Seed of Evil

Shogun

SportCar GT

Depois da derrapagem com os todo-o-terreno em *Test Drive 4x4*, a Electronic Arts quer agarrar bem o volante e aposta agora na modalidade de Grand Turism. *Sport Car GT* promete ser um verdadeiro simulador pronto a oferecer as emoções o mais real possível dos pilotos deste calibre.

BMW M3, Mercedes CLK GTR ou McLaren F1 GTR são algumas das bombas que têm em mãos, disponíveis em breve em PC e PlayStation. Os traçados são também eles reais e distribuem-se por Europa e Estados Unidos.

Voodoo imortal

Mais um herói de «comic books» que sai para o mundo virtual dos videojogos. Desta vez, a sorte calhou a Shadowman, um herói saído das páginas sangrentas dos livrinhos para gente crescida, num produto apadrinhado pela Acclaim, certamente direccionado para os entusiastas de *Tomb Raider*, mas que gostam de ver mais sangue. *Shadowman* é um voodoo imortal que se degladia num território de ninguém, algures entre o mundo dos vidos e o... dos mortos. No fundo, uma aventura em 3D com cenários de cortar a respiração.

EidosGames.com

Um novo site lançado pela Eidos e Mplayer. Esta fusão irá permitirá tirar todo o partido dos jogos multijogador da Eidos. Para já temos: *Commandos: Behind Enemy Lines, Joint Strike Fighter* e a demo de *Warzone 2100*. A curto prazo teremos: *Daikatana, Gangsters: Organized Crime* e *Commandos: Beyond the Call of Duty*.

Dark Reign 2

Rune

Rune é a nova proposta da Gathering of Developers, responsáveis pelo desenvolvimento de *Max Payne*, para o final do ano. Construído a partir de uma versão melhorada do motor de *Unreal*, *Rune* é um jogo de acção em 3D (a la *Heretic II*) passado na mítica era dos Vikings.

No papel de Ragnar, um jovem guerreiro Viking, o jogador terá por missão explorar essa época onde anões, gigantes e Deuses fazem parte da vida real. Armado do seu machado e do seu escudo embarque nesta aventura onde a fantasia se confunde com a realidade.

Rune terá inicialmente lançamento para PC, mas de futuro espera-se uma conversão para PSX e Dreamcast.

BattleCom

A versão 1.2 de BattleCom está disponível para fazer o download no site BattleCom. Relembremos que este utilitário permite falar directamente on-line com o seu oponente em jogos como Quake 2, Starcraft ou o recente Baldur's Gate.

System Shock 2

Mais uma sequela de um clássico. Alguns detalhes já foram revelados pelo seu autor Ken Leyine. Assim haverá armas que se podem avariar, poderes PSI, novos monstros, possibilidade de multijogador, e como é evidente um novo motor de jogo.

Theocracy

A Interactive Magic cancelou o tão aguardado jogo de estratégia Theocracy que iria permitir aos jogadores assumir o papel de líder de uma facção Azteca, num misto de construção de cidades, estratégia em tempo real e desenvolvimento do império.

Half Life

Half Life tornou-se o jogo mais vendido na história da Sierra. Só nas primeiras oito semanas vendeu mais de meio milhão de unidades em todo o mundo.

tops

Como já começa a ser um hábito, temos mais histórias para vos contar destes nossos ilustres colegas. Antes de mais, temos de dar as boas vindas ao Paulo Portugal, que nem imagina onde se veio meter... Coitadito! Nunca mais será o mesmo, e o destino está traçado: o resto dos dias dele vão ser passados a jogar. E se ele já gostava, agora, quer goste quer não, vai ter de ser. Agora com uma máquina nova super artilhada, a principal preocupação do Paulo é espremê-la até ao limite com o *Half Life*.

Depois vem o Bruno, especialista em desporto e fanático pela NBA (agora deve andar mais contente!) com a cabeça quente dos exames de Antropologia e a dizer que não tem tempo para escrever porque tem de estudar. O pior é que não pára de perguntar "Então e eu?! Não faço nada?!" Claro que estudar está fora de questão, ele quer é jogar!

Já o Gonçalo, o nosso Benjamim e o "consoleiro" mais rápido do que a própria sombra (aceitam-se duelos), não brinca em serviço e é vê-lo a despachar jogo atrás de jogo – e não há segredo ou nível secreto que lhe escape. Mas mesmo assim, os jogos preferidos do Gonçalo são os beat'em up. Deve andar a aprender movimentos novos para usar nas aulas de Full Contact. Cuidado com o novo Van Damme.

E eis que chega a hora do Grande Chefe Rui. Desde que apanhou o Baldur's Gate (há quem apanhe gripes, ele apanha jogos) ninguém consegue falar com ele. É preciso marcar uma entrevista com 15 dias de antecedência, e mesmo assim o melhor é ser logo de manhãzinha para ele nem ter tempo de ligar o Pentium II a 895 e meio, com 1024 de RAM e não sei quantas Voodoos 2...

top da redacção

	Paulo Portugal	Bruno Mendonça	Gonçalo Lopes	Rui Rodrigues
Baldur's Gate (PC)		B B B B	B B B B B	B B B B B
Zelda (N64)			B B B B	
Football World M. (PC)	B B B B			B B B B B
Combat Flight Sim. (PC)	B B B B	B B B B	B B B B	B B B B
A Bug's Life (PSX)	B B B B			B B B B
Half Life (PC)	B B B B B	B B B B B	B B B B B	B B B B B
Gangsters (PC)	B B B	B B B B	B B B B B	B B B B
Music (PSX)		B B B B B	B B	B B B B B
Sim City 3000 (PC)		B B B B	B B B	B B B B B
Oddworld Abe's... (PSX)	B B B B B	B B B	B B B	B B B B B

top de vendas

posição	mês anterior	nome	editora
1º	=	Tomb Raider III	EIDOS
2º	=	FIFA 99	EA Sports
3º	4º	Colin McRae Rally	Codemasters
4º	3º	Football World Manager	Ubi Soft
5º	novo	NBA Live 99	EA Sports
6º	7º	Need For Speed 3	EA
7º	5º	Carmaggedon 2	SCI
8º	novo	Caesar III	Sierra
9º	3º	Hugo na Neve	ITE
10º	novo	Motoracer 2	EA

Recolha de informação a 5 de Fevereiro nos seguintes locais: Inforgénese (Amora), Virgin (Lisboa), Roma Megastore (Porto), Darkside (Amadora), Vobis (Colombo)

Commandos
Beyond the Call of Duty

O dever chama-nos

Considerado por muitos o melhor jogo de estratégia de 98, *Commandos* regressa aos nossos ecrãs com mais um punhado de novas missões.

Commandos: Beyond the Call of Duty é a nova proposta que a Pyros nos apresenta para meados de Março. Depois do êxito de *Commandos: Behind Enemy Lines* era de esperar um add-on e porque não, a sequela. Pois é, o add-on que não é add-on já cá está (YES!!, já explico porquê) e a sequela está prevista lá para o final do ano, ou seja, no Natal, com o imaginativo nome de... *Commandos 2.*

Commandos, desde o dia em que recebi a primeira Beta, exerceu sobre mim um fascínio que ainda não consigo explicar. Sendo um fã dos jogos de estratégia, quer sejam por turnos ou em tempo real, *Commandos* rapidamente se tornou um vicio graças à sua imensa jogabilidade, ao seu jeito em levar-nos até aos limites da paciência ao mesmo tempo que explanamos as nossas estratégias obrigando-nos a gizar planos atrás de planos. Enfim, por estas ou por outras razões, o que é certo é que entrou no lote dos jogos da minha vida. Os "nuestros hermanos" da Pyro criaram uma verdadeira obra de arte.

A esta hora já devem estar impacientes com a *estória* do add-on que afinal não é add-on. Simples, *Beyond the Call of Duty* não precisa da versão original para correr. Mas recomendo vivamente aos recrutas em *Commandos* que não se iniciem com *Beyond the Call of Duty*, pois apesar de serem só (?) 8 missões, dão pano para mangas. Ou seja, é a mesma coisa que começar a jogar a versão original a partir da missão 12 ou 13. Portanto, não digam que não estão avisados.

Beyond the Call of Duty conduz-nos pela Europa de Leste, Grécia e Alemanha ao longo de 8 novas missões

Ao contrário da versão original em que a cada missão correspondia unicamente o cumprimento de um único objectivo, em *Beyond the Call of Duty* são-lhe atribuídas várias tarefas que terá obrigatoriamente que cumprir, o que só por si prolonga a longevidade do jogo (ver caixa para mais informações sobre as missões). Além dos vários objectivos por missão, *Beyond the call of Duty* traz-nos mapas muito maiores, novos edifícios, dois níveis de dificuldade (fácil e difícil) e um grafismo melhorado, com uma maior resolução e mais atento ao pormenor. Mas o significativo aumento da qualidade gráfica de *Beyond the Call of Duty* terá um preço, já que precisará de 32MB RAM para o correr.

Tiny, Spooky, Duke, Fins, Tread e Inferno estão de regresso aos nossos ecrãs com mais "habilidades" e melhor armamento. Até ao fecho desta antevisão, estavam confirmadas duas novas armas: uma caçadeira e uma espingarda Enfield de longo alcance.

Os nossos comandos favoritos têm agora novas formas de ludibriar o inimigo. Comecemos pelas algemas, que lhe dão a possibilidade de capturar soldados inimigos (essenciais para as missões em que tem por objectivo raptar altas personalidades alemãs). Um dos mais divertidos truques é a utilização que pode dar a um maço de cigarros. Não, não são para nenhum dos seus comandos fumarem. Poderá utilizá-los para distrair um soldado em patrulha, atirando o maço para o seu ângulo de visão de modo a afastá-lo do seu trajecto quer seja para lhe atrair a atenção ou capturá-lo. Do mesmo modo, pode também atirar pedras aos guardas para os atrair ou distrair. Logo na primeira missão, tanto as pedras como o maço de cigarros desempenham um papel importante, já que Tiny está rodeado de guardas e precisa de atraí-los um a um. Depois o punhal faz o resto.

Beyond the Call of Duty não precisa da versão original para correr

Mas nem só os nossos comandos têm novas armas, o exército alemão também foi reforçado com mais peças e unidades onde se destacam os caças ME262 ou os tanques Tiger.

Beyond the Call of Duty conduz-nos pela Europa de Leste, Grécia e ao covil do inimigo (Alemanha) ao longo das 8 missões. De destacar o cuidado que a Pyros empregou na tentativa de retratar o mais fielmente possível as características próprias de cada região.

A componente Multiplayer, cada vez mais importante em jogos de estratégia, não foi alterada com a excepção de poder agora escolher qual o nível de dificuldade que pretende.

A prosa já vai longa e o melhor que tem a fazer é mergulhar na primeira missão de *Commandos: Beyond the Call of Duty* (demo no CD da BGamer). Eu já lá estive.

Manuel Viana

As missões

Ao longo das 8 novas missões terá os mais diferentes e diversos objectivos para cumprir. Desde raptar generais a roubar aviões, não há nada que Tiny e os seus homens não consigam fazer. Aqui vai a lista de missões e os seus objectivos para *Beyond the Call of Duty* (até à edição final é possível que haja algumas alterações em uma ou duas missões):

Missão - Objectivo

1ª- Destruir radar e canhão A/A
2ª- Raptar General Alemão
3ª- Destruir Canhão e 2 tanques
4ª- Destruir protótipos e roubar um avião
5ª- Encontro com um desertor
6ª- Fugir de um campo de prisioneiros
7ª- Assassinar uma alta patente alemã
8ª- Recuperar uma bomba alemã

Especificações

Data prevista de saída : Março 99
Editora : Eidos
Desenvolvido por : Pyro Studios

Star Trek: Klingon Academy

Aí está o tão ansiado regresso da saga Star Trek

Pois é, ao contrário do que muitos pensavam, a saga *Star Trek* ainda não deu tudo o que tinha para dar e irá regressar com este *Klingon Academy* que promete tornar-se na próxima referência.

O jogo desenrola-se exactamente entre os episódios *Star Trek V: The Final Frontier* e *Star Trek VI: Undiscovered Country*. General Chang, o maior guerreiro de sempre do Império, fundou uma espécie de academia com o propósito de preparar uma nova geração de guerreiros capazes de entrar no inevitável conflito com as forças da poderosa United Federation of Planets. A batalha está prestes a rebentar e é neste mundo que o jogador vai entrar. A sua missão é provar a Chang que tem capacidades e "big balls" para entrar no conflito e derrotar o poderoso inimigo. Junte-se assim a Chang e lute ferozmente no conflito que decidirá o destino do Império Klingon.

Os cenários são totalmente em 3D, altamente pormenorizados e super interactivos

Até aqui nada de especial, ou seja, um enredo muito futurista e cinematográfico bem ao estilo do que a saga nos habituou.

Pelo que a editora já disponibilizou em termos de imagens, graficamente parece que *Klingon Academy* irá cumprir. Os cenários são totalmente em 3D, altamente pormenorizados e super interactivos. Buracos negros, chuva de meteoros, planetas onde a probabilidade de fazer amigos é zero e naves inimigas que mal cabem nos nossos monitores serão uma realidade.

A longevidade do título está igualmente garantida. Ao seu alcance irão estar mais de 30 missões tanto no modo para um jogador como através do modo "multiplayer". Outro aspecto que certamente aumentará ainda mais a longevidade do jogo é o editor de missões. Apesar de ainda pouca coisa ter sido revelada acerca deste aspecto, podemos já adiantar que este modo se irá basear no modo que criou as missões originais, o que é de aplaudir vivamente.

O número de naves existentes será igualmente um factor que destacará *Kligon Academy* do resto da concorrência. Assim e prontinhas para descolar estão mais de 40 naves de todos os feitios e para todos os gostos devidamente artilhadas.

Igualmente prometido estão tanto faixas musicais como efeitos sonoros dignos de uma autêntica longa metragem e que nos provocarão uma envolvência no jogo no mínimo espantosa. Pelo menos foi isso que foi prometido.

Concluindo. *Star Trek: Klingon Academy* será sem dúvida um jogo que se irá destacar aquando do seu lançamento lá pró princípio do Verão. Só esperamos é que as promessas se cumpram.

Bruno Mendonça

Data prevista de saída : Abril de 99
Editora : Interplay
Desenvolvido por : Interplay

Especificações

Silver

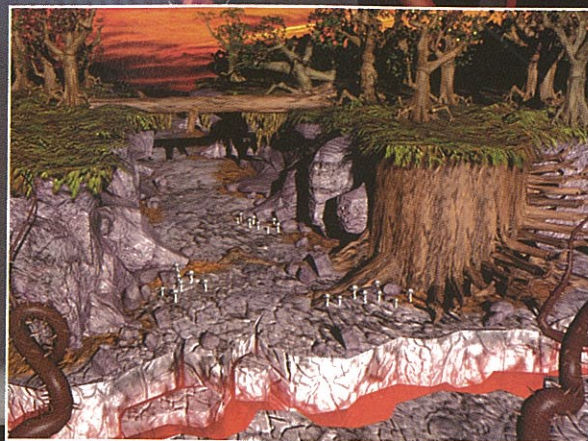
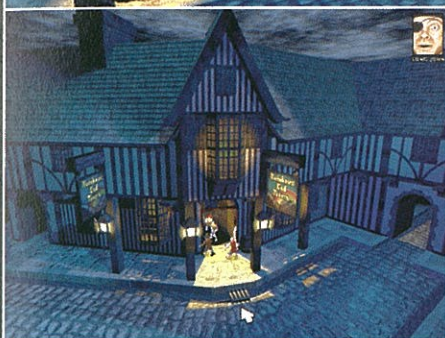
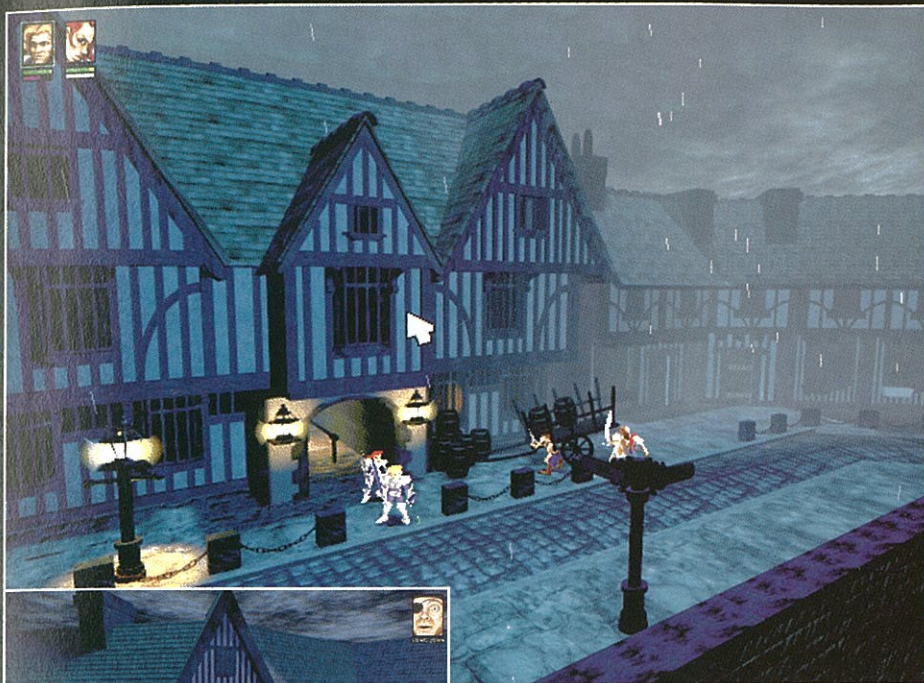
A grande odisseia de David

Da versão ainda incompleta que testámos, adivinhamos o melhor para este título da Infogrames. Já agora, exigimos a parte restante. O jogo do mês?...

Acabadinho de chegar à redacção da BGamer, o CD de *Silver* foi imediata e cuidadosamente instalado no CPU para assim se comprovar os ventos de espanto que anunciavam uma prodigiosa luta entre o bem e o mal, numa assombrosa mescla entre aventura e RPG. Prodígio também no seu motor gráfico. Precisamente, um dos feitos deste jogo é que permite colocar personagens em ambientes 3D, em que o efeito Z-buffer lhes confere uma dimensão diversa consoante se movem dentro do cenário.

Apesar de não se tratar ainda da versão completa e definitiva (só assim a poderíamos apresentar fresquinha aos nossos leitores), o que vimos foi suficiente para marcar férias, pensando no delírio de tentar visitar os mais de 300 luxuriantes cenários renderizados, ouvir duas horas de música e excelentes efeitos sonoros, usar as diferentes habilidades de David, a personagem que controlamos, e recuperar a sua amada que, juntamente com outras mulheres do reino de Jarah, se encontra nas mãos do odioso Silver.

Uma tarefa quixotesca, em que dificilmente superaríamos o mínimo de 32 horas que a equipa entende ser possível completar o jogo. Vale bem o sacrifício, até porque são frequentes as "tiradas" de bom humor, normalmente a cargo do avô, um veterano mas teso (com uma voz muito parecida com a de Sean Connery) quando se trata de mostrar as suas aptidões de guerreiro. No final de cada nível, surge-nos o cronista que pretende relatar as nossas façanhas. Este Chronicle é nada mais que o sinal para gravarmos o jogo. Original.

O objectivo do jogo (que se espraia ao longo de dois CDs) fica de imediato resolvido. Os cenários da pequena cidade, das vestes dos seus habitantes, do tipo de armamento e os barcos que utilizam levam-nos a crer que estamos, algures, num ambiente de século XIV ou XV, na terra de Jarah. De um galeão fortemente armado sai o vilão que decreta, em nome de Silver, que todas as mulheres jovens serão levadas à sua presença para o servir. O mesmo acontece à sua mulher, Jennifer. Enquanto apurava a sua habilidade no manejo da espada com o seu avô, na floresta de Verdante, David assiste, impotente, ao seu sequestro pelos sequazes de Silver. Impõem-se o seu resgate, bem como das outras donzelas contrafeitas. Histórias de honra ferida, já se vê.

- David e o avô chegam à ilha de Haven (ver caixa), dominada por dois gigantes sentinelas que eliminam todos os espíritos malignos, são acolhidos num acampamento de maridos e familiares das mulheres raptadas, onde se treinam para uma vingança final.

Posteriormente, avançam para uma estranha e gótica biblioteca de Gno em busca de um telescópio que lhes permita avistar o galeão de Silver e, assim, tentar segui-lo. Enfim, a grande odisseia continua.

Durante o passeio – de facto, muitos dos cenários são apenas de passagem - deslumbramo-nos com o efeito cristalino da água corrente, em riachos, rios ou mesmo no mar, mas também dos contrastes de luz, deixando entrever o apurado trabalho para se chegar a este resultado. O mesmo se diga dos movimentos perfeitos: a andar, subir escadas ou no movimento dos membros.

Durante três anos, cerca de duas dezenas de pessoas dedicaram-se de corpo e alma a conceber Silver

Se o conceito de aventura ou de RPG, em que movimentamos personagens em tempo real não oferece originalidade – pensemos, por exemplo, em *Final Fantasy* ou *Fallout* - o grau de qualidade das mesmas e do ambiente que as rodeia já constitui matéria suficiente para acrescentarmos ao jogo o adjectivo de obra-prima.

O jogo possui mais de 300 luxuriantes cenários renderizados

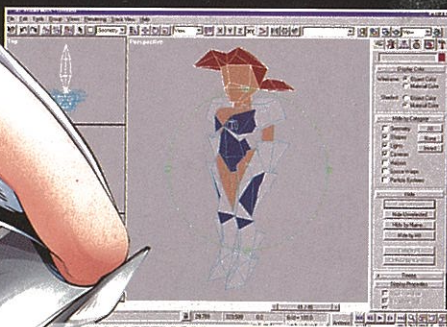
O que vemos é um passo em frente no domínio da animação por computador e justifica bem os três anos de desenvolvimento de *Silver*. Logo na primeira sequência, o nosso maxilar ameaça ficar sem protecção. Usando uma escala de planos familiares à técnica cinematográfica, evoluímos na acção de *Silver*, como se de um livro animado se tratasse.

Continuando a deambulação – nada pacífica, já que as situações de combate são constantes, o que motiva a ingestão de poções de vitalidade

Através da utilização dos botões do rato, podemos controlar David (e, mais para a frente, outras duas personagens), aceder e usar variadíssimos objectos, como armas, magias, alimentação etc., que David armazena e carrega consigo. Um pouco, aliás, como acontecia nos jogos já citados, mas também em *Diablo*. Para além destes movimentos, pode ainda atirar facas, flechas, accionar catapultas e vários movimentos de combate e defesa eficazes.

Provavelmente, a mais extensa e completa utilização do rato de uma forma lúdica. Se o quisermos apressar, nada como clicar duas vezes no botão esquerdo.

Silver é um passo em frente do domínio da animação por computador

Neste jogo bastante completo e ambicioso, dispomos de várias magias diferentes, cada uma com uma função bem determinada (vide caixa) - como o fogo, o gelo, a luz, a cura, o tempo e o ácido, cada um deles com três níveis de intensidade - conferindo a *Silver* uma dimensão fantástica acentuada. O mesmo se diga relativamente a determinados efeitos especiais. Por exemplo, quando se dispara uma seta, esta deslizará se se tratar de uma superfície lisa, mas ficará cravada se atingir um bloco de madeira. É claro que todos estes efeitos especiais são potenciados por placas aceleradoras que permitem ao motor gráfico fazer essa leitura, bem como conferir às personagens uma aparência mais viva.

Duvidam ainda do potencial lúdico desta gema da Infogrames? Terá sido com agrado que cerca de duas dezenas de pessoas se dedicaram de corpo e alma, durante três anos, para o conceber.

Um trabalho completado com a participação de uma dezenas de actores que asseguraram a vocalização de meia centena de vozes diferentes. Tal como acontece nas locuções de *Contra-Informação*, actores houve que dobraram até dez personagens diferentes. Na sua maioria masculinas, pois se compreende que as mulheres aqui não abundam.

Só mesmo Silver é que não se queixa. Temos de acabar com isso, não é?

Para o fazermos com a decência que se impõe, convém correr o jogo num Pentium 166MMX (hoje em dia, é uma máquina ao alcance de todos os entusiastas de videojogos), 32 MB RAM e um CD-ROM 8X. Coisa de pouca monta para um jogo grande, grande.

Miguel Gonçalves

Personagens

Os Puros

David: É uma força do Bem apontada para o Mal. Face ao rapto da sua Jennifer, torna-se num anjo vingador.
Sekune: Decide seguir David. O seu passado é obscuro, mas não a sua lealdade. Não é mulher de muitas palavras.
Vivienne: Mulher corajosa. Possui um espírito rebelde e é religiosa.
Cagen: É um discípulo das artes marciais. Viaja também com David.

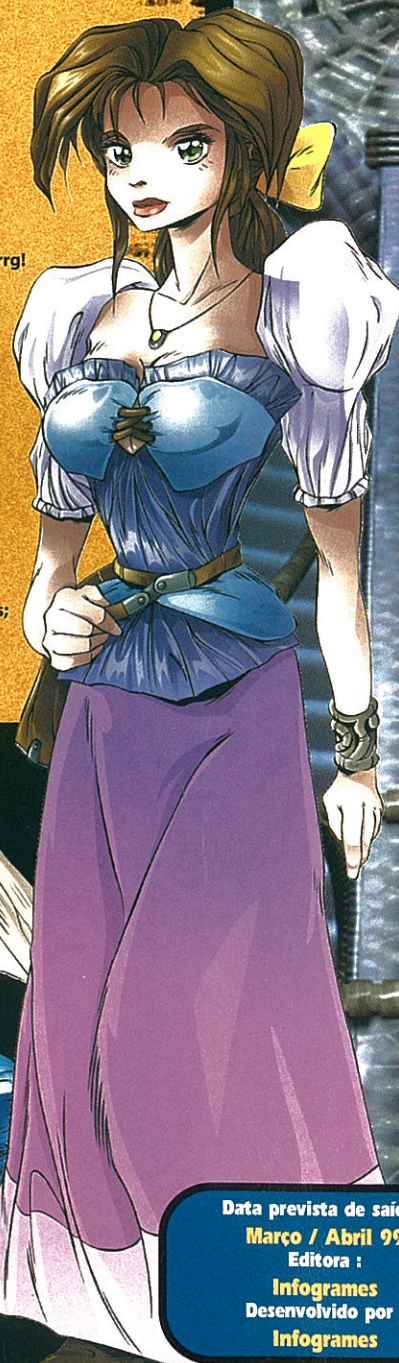
Os Impuros

Silver: A segunda força mais antiga do universo. Uma força personificada num homem. Um elemento do Mal.
Imps: Uma praga em todo o jogo. Individualmente, podem ser derrotados; em grupos conseguem vencer.
Jag: Obedece às ordens do seu mestre com dedicação. Almeja chegar a Tenente.
Fuge: O filho de Silver.
Khan: O Tenente das legiões de Silver. O seu maior desafio é manter o seu posto.

Locais

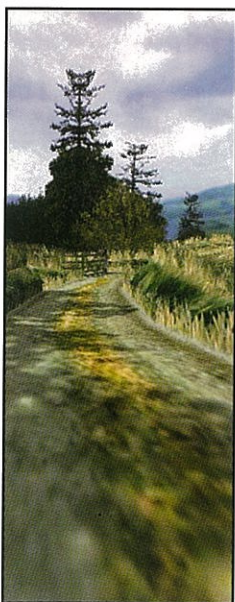
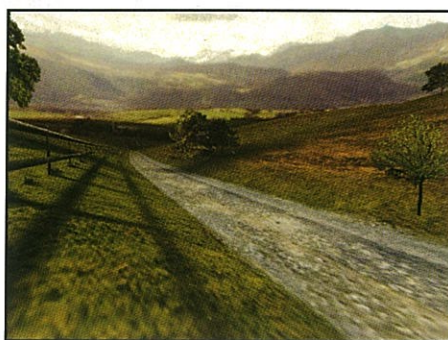
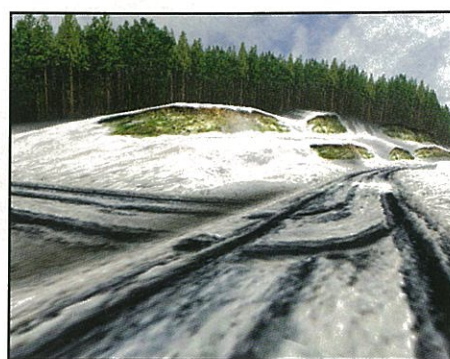
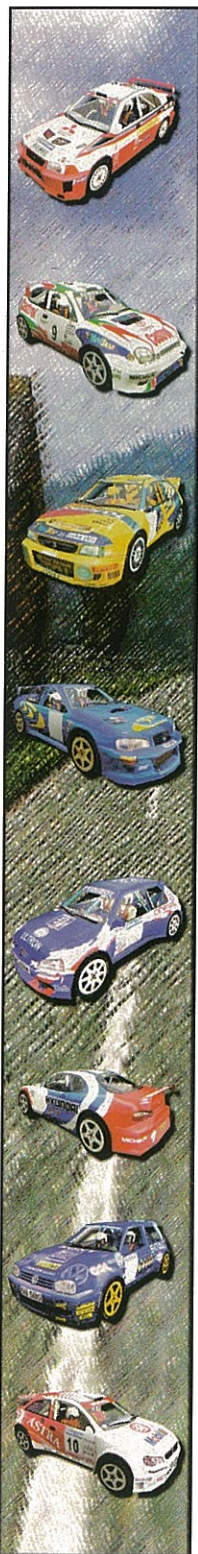
Pelo luxo dos cenários que nos apresentam, vale a pena destacar alguns dos locais mais fascinantes da terra de Jarah:
Haven: Haven é uma ilha pacata e simpática. O mal não consegue penetrar na parte interior desta ilha, pois está guardada por dois sentinelas que matam qualquer espírito mau que pretenda ali entrar;
Gno: Este é o nome da grande biblioteca de Jarah. À excepção de alguns professores, normalmente encontra-se deserta. É aqui que se encontra o Grande Telescópio;
Verdante: Possui uma floresta verdejante, onde mora David, o herói da história. O porto foi o cenário da partida das mulheres. Os pântanos da região reservam perigos vários;
Mosteiro de Verdante: Habitação e local de culto dos monges;
Spires: Foi outrora uma catedral com belos vitrais; há alguns séculos, um monstro arrastou a catedral até ao mar. Agora só se vêem os picos das torres;
Galeria: Onde tudo começa;
Portão da Morte: Local onde penam as almas atormentadas e os assassinos. A paisagem é agreste e a arquitectura é feita de esqueletos;
Atro: É a casa da Rainha Morta e existe entre duas dimensões.
Metalon: Uma cidade feita com paredes de metal. Os rios e canais são feitos de sangue. Uhhrrrg!
Palácio de Silver: Um local sereno, decorado com estátuas que cospem fogo. O sangue do canal atravessa as paredes e fortalece Silver.

Magias

A magia pode ser usada de duas maneiras: ser enviada para um alvo ou criar uma área de magia à volta de um herói.
São estes os oito tipos de magia que encontraremos no jogo:
Magia do Fogo: Cria várias bolas de fogo e paredes de fogo;
Magia do Gelo: Cria bolas de gelo e tempestades que congelam inimigos;
Magia da Vida: Usada para curar. É um contraveneno que serve para ressuscitar heróis;
Magia da Luz: cria raios de luz mortais.Pode rodear-nos e proteger-nos com tranças eléctricas;
Magia da Terra: Cria meteoritos e chuvas de meteoros;
Magia do Ácido: Cria tranças de ácido e cria nuvens e chuvas de gás venenoso;
Magia do Tempo: Feitiço que permite atrasar inimigos que nos perseguem ou adiantar heróis;
Magia da Luz: A mais poderosa. Cria magia sob a forma de luz pura.

Especificações

Data prevista de saída :
Março / Abril 99
Editora :
Infogrames
Desenvolvido por :
Infogrames

Rally 99 Championship

No disputado género dos simuladores de rally, este será, decerto, um tomba-gigantes

Enquanto meio mundo se deliciava com o virtuosismo de Colin McRae Rally, um pequeno grupo de pessoas da Europress, igualmente entusiastas destas coisas da velocidade e perícia a bordo de grandes máquinas, trabalhava no duro para criar o que já é o seu orgulho.

O quinto jogo da série *Rally Championship*, chamemos-lhe apenas *Rally99*, promete destronar toda a concorrência. Atrás de si, está o saber de experiência feito e mais de um milhão de exemplares desta série. As razões? Façam favor de ler a antevisão que se segue.

Por certo, muitos dos leitores que conhecem o historial da Europress nesta matéria (já são 13 anos), ceder-lhe-ão a sua confiança. Do lado de lá da barricada estão os rapazes da Actualize, uma divisão especial de "cromos" na matéria – como Meash Meakin e Andy Wood - com mais anos de experiência que nós de vida.

A palavra de ordem deste jogo parece ser o realismo

Martin Rowe, o actual campeão do British Rally Chamionship, foi chamado para colaborar (e servir de "cobaia"). O seu Renault Mégane foi integralmente digitalizado e reproduzido em computador. O mesmo se passando com as pistas, que foram igualmente digitalizadas por equipas de vídeo e fotografia. As várias marcas participaram neste ambicioso projecto, fornecendo informações sobre os carros, pistas e modos de condução.

A palavra de ordem deste jogo parece ser realismo (esperemos que o termo não se banalize). Em todo o caso, somos tentados a concordar, já que, pelas imagens gravadas que pudemos ver no EPK (Electronic Press Kit), o rigor fotográfico foi aplicado exaustivamente. Ficamos à espera de testar "the real thing". Mas, o que já se vê possui uma qualidade muito próxima do vídeo. O que não é nada mau...

MITSUBISHI • TOYOTA • SEAT • SUBARU • PEUGEOT • HYUNDAI • VOLKSWAGEN • VAUXALL

A começar, por exemplo, pelo interior do carro e pelos pontos de vista que, normalmente, não são abordados – ou seja, o corpo do piloto e o campo visual dos comandos que opera. Mas há mais: podemos escolher o ponto de vista do piloto, do navegador ou de fora do carro. *É a imersão total*, no dizer de Andrew Morris, o director criativo do produto.

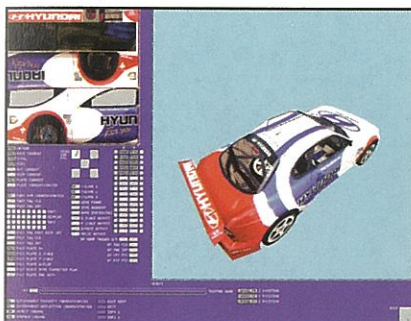
Todos os percursos – e garantem-nos que são 36 troços diferentes – e cenários circundantes foram fotografados e reproduzidos em gráficos que mais se assemelham a fotos. E o ronronar do motor? Uma verdadeira jóia, o que nos é dado a ver pelas imagens animadas do EPK.

Os detalhes chegam até à animação de cursos de água e chuva

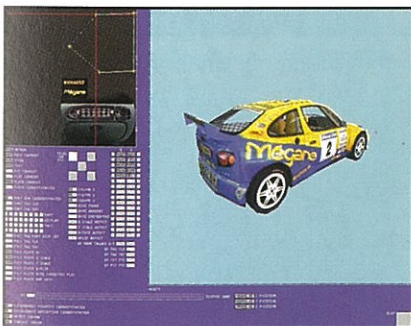
Mas, para fazer um brilharete teremos de configurar o carro para as condições da pista: mais travão nas rodas traseiras, suspensões mais duras, pneus para determinado piso. Enfim, os condimentos para pode vencer.

Que dizer? Querem um conselho? Aproveitem bem o vosso *Colin McRae* pois, segundo estes fulanos avisam, terá os dias contados.

Atentemos então nos seus grandes argumentos: saibam que se trata de uma simulação (a melhor?) do Mobil British Rally Championship, em que nada foi deixado ao acaso. A existência de inúmeras estrada alternativas será um exemplo a ter em conta.

No que diz respeito ao carro, os engenheiros garantem um comportamento condizente com a condução, colisão, saltos e outras acrobacias, dado por um movimento panorâmico total. Ainda no plano gráfico, os detalhes chegam até à animação de cursos de água e chuva, criando assim um excelente efeito no pára-brisas do carro em movimento.

Finalmente, para quem gosta de medir a sua habilidade com o vizinho do lado ou com o primo que mora em Arganil, atraentes opções se levantam em matéria de multijogadores, em LAN ou na Internet.

Agora, sejam pacientes. Esperem pelo teste, lá para a Primavera, aqui, ou aí em casa.

Paulo Portugal

Especificações

Data prevista de saída : Primavera 99
Editora : Europress
Desenvolvido por : Europress

Street Wars

Esta é a oportunidade de ser um "pato bravo" a sério

Lembram-se de Constructor, o jogo de gestão em que assumíamos a responsabilidade de construir um bairro habitacional para a câmara local?

Sem dúvida, um título aliciante (ainda hoje se vende muito), que nos "obrigava" a ser diligentes com os bons inquilinos e implacáveis com os beras, que eram logo corridos...

Diante deste mega-sucesso (já foi há quase três anos), impunha-se uma solução para que uma segunda versão não corresse o risco de ser superada pelo antecessor.

Ora, parece que as dúvidas estão dissipadas. Pela Preview que me foi dada a ver, não só *Street Wars* possui o brilhantismo dos vencedores, como se prepara para cativar a preferência dos entusiastas dos jogos de estratégia, tipo *Caesar III*. Se quisermos uma comparação, *Street Wars* estará entre a linha traçada pelo já referido *Caesar III* e por *Gangsters*.

Uma coisa é certa, quem mostrou já ser um exímio mestre de obras, vai agora vibrar com as novas "features" de *Street Wars*, que permitem a globalização das obras através do jogo na Net, com a determinação de quantos jogadores podem estar ligados nesse momento. Para além disso, uma resolução de 800x600 permite uma visão bem mais alargada do bairro (em ruínas) que iremos modernizar.

Graças a essa nova "dimensão", podemos sentir-nos imersos na acção de um filme de época (tipo *O Padrinho* ou *Era Uma Vez na América*), já que o recorte arquitectónico é perfeito. Nesse aspecto, uma das mais aliciantes inovações deste novo *Constructor* reside no facto de a acção se situar nos gloriosos anos 30, nos Estados Unidos, em que gangsters e gente de má fama podia ser rei de um dia para o outro. Tudo à custa da eloquência dos argumentos de um cano de uma arma automática.

Cuidado! Eles "andem" aí...

É neste ambiente que uma empresa de construção civil pretende construir o seu império. E para dar mais veracidade ao dito, vamos traçando as nossas prioridades ao som da banda sonora de *O Padrinho*, de Coppola. Pena é que esse tema funcione de uma forma minimal repetitiva e sem outros "andamentos".

Street Wars estará entre a linha traçada por Caesar III e Gangsters

Para levar a concretizar os objectivos que nos propomos, podemos contar com três tipos de personagens, cada uma com funções específicas:

a. Trabalhadores, as figuras mais básicas, já que executam com eficácia o seu trabalho, embora não se ajeitem bem para actos mais violentos (e nunca se sabe quando vão acontecer, não é?);

b. Reparadores, óptimos para apagarem fogos e outros desastres;

c. Gangsters, o elemento de força e persuasão, embora não possa ocupar a casa. Serve apenas para as atacar e destruir.

A resolução de 800x600 permite uma visão bem mais alargada do bairro

É claro que a gestão dos inquilinos e consequentes rendas permitem-nos crescer e aumentar o número de trabalhadores, numa proporção crescente até se transformar num império. Para isso, teremos de gerir com critério as cimenteiras, as fábricas de tijolos e as fundições.

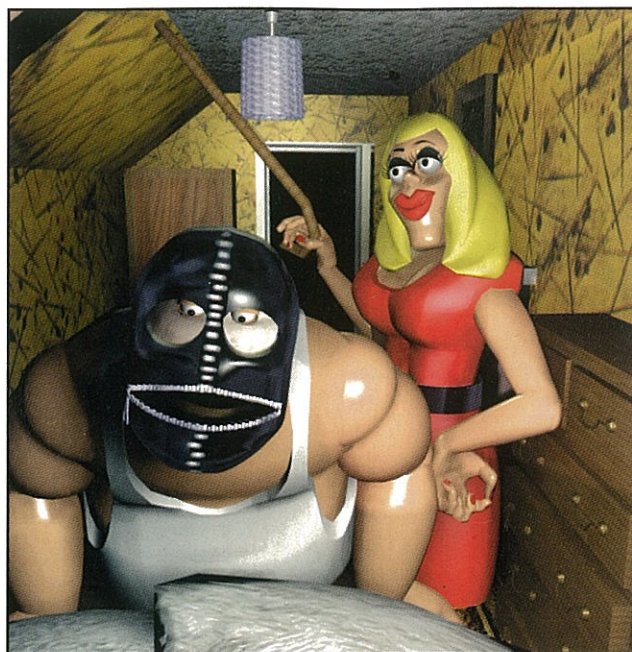
Mas se o jogador não estiver satisfeito com o rumo lento da sua obra, poderá sempre subornar a polícia e, assim, obter alguns, preciosos, favores, ou evitar que lhe façam uma "visita" de surpresa às suas instalações... Nesse aspecto, a polícia (controlada apenas pelo computador) funciona como uma espécie de moderador do jogo, obrigando-nos apenas a gerir o seu grau de suborno.

Outras personagens (os indesejáveis, como se chamam) poderão ainda ser usadas com o objectivo de prejudicar os concorrentes, despistar a polícia, captar riqueza, etc.

Quanto aos imóveis propriamente ditos, podemos operar em cerca de três dezenas (desde hospitais, funerárias, prisões, fábricas, cinemas, cabarets, etc.) criando assim uma variedade de cenários que nos fazem sentir que estamos inseridos numa cidade a sério.

Beneficiando de uma maior facilidade de operações, relativamente ao seu predecessor, *Street Wars* ajuda-nos a evoluir através de algumas dicas e sugestões de movimentos. Com cinco mapas com bairros habitacionais: uma pequena comunidade perto de uma zona rural; uma cidade rodeada pelo deserto; uma reprodução de Detroit, com um tecido urbano mais desenvolvido e Chicago, uma "urbe" a sério dominada por gangs rivais.

O sucesso do jogo reside no jogador que conseguir comprar (ou recuperar) terreno à Câmara, mantê-lo intacto e/ou aumentá-lo com sucessivos "upgrades". Sem dúvida, um ramo de sucesso para muitos candidatos a "patos bravos".

Paulo Portugal

Especificações

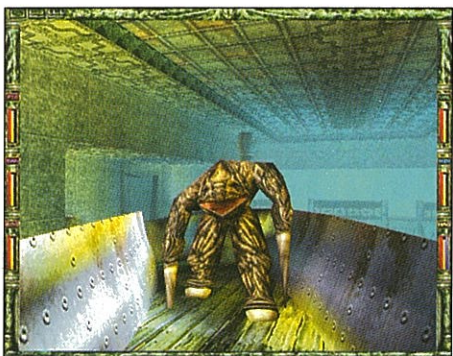
Data prevista de saída : **Maio 1999**
Editora : **Infogrames**
Desenvolvido por : **Studio 3**

Wizardry 8

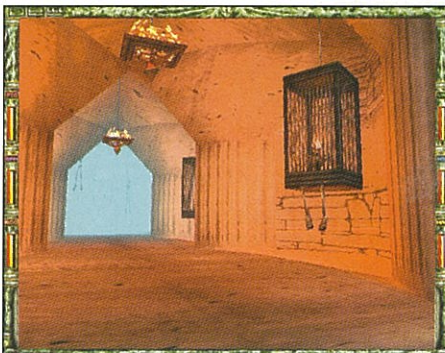
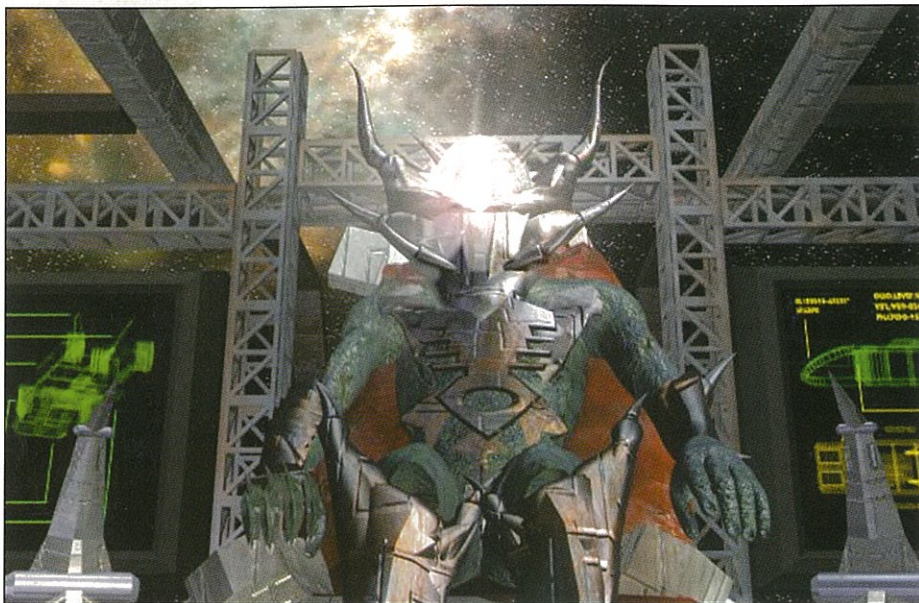
Um RPG com grafismo de Quake e sabor a clássico

W*izardry 8* será um RPG autêntico com um motor que faz lembrar os *Quake*, não sendo porém um jogo de acção. Quem jogou *Wizardry 7: Crusaders of Dark Savant*, é natural que aguardasse com alguma expectativa a sua continuação. Pois bem, aí está ela.

Para quem não jogou, o problema não é grave, pois haverá um princípio especial da aventura para estes casos. Todavia, se quer estar mesmo dentro da história, aconselho-o a adquirir a compilação dos *Wizardry* que foram reeditados há pouco tempo. Outro motivo para jogar *Wizardry 7* reside no facto de *Wizardry 8* poder importar personagens do jogo anterior.

Wizardry 8 será um RPG onde iremos controlar 6 personagens e, em dado momento, mais 2 NPC podem eventualmente juntar-se à nossa equipa.

Cerca de 70 feitiços estarão distribuídos pelas diferentes áreas de magia

As personagens podem ser criadas a partir de 11 raças distintas: humanos, elfos, anões, gnomos, homens-lagartos, fadas, etc. Embora o sistema de criação de personagens não siga escrupulosamente as regras de AD&D, o sistema será bastante completo mas de fácil utilização. Um destaque especial para o atributo da personalidade que dará vida própria à personagem, por assim dizer, reflectindo-se por exemplo na própria voz da personagem. Assim, será possível ouvir comentários sarcásticos de um Lord ou o soprar de um homem-lagarto.

Este RPG estará mais dentro da linha de *Might and Magic VI* do que, por exemplo, de *Baldur's Gate*. Para tal foi criado um motor 3D de grande qualidade, permitindo resoluções elevadas, cor de 24 bits, efeitos complexos de luz, etc. O jogo terá suporte para as principais placas aceleradoras 3D, aliás será o primeiro RPG desenhado especificamente para placas aceleradoras.

A fase de combate, sempre capital em RPGs, não será em tempo real, o que se nos afigura correcto, pois torna-se-ia difícil controlar 6 personagens simultaneamente em tempo real. No entanto também não será por turnos. O método usado em *Wizardry 8*, denominado de "faseado", irá continuar como nos outros *Wizardrys*. Todavia se não apreciar este modo, outras opções estarão disponíveis.

Contrariamente ao que acontecia em *Wizardry 7*, em que os monstros apareciam de não-sei-onde, o mundo de *Wizardry 8* será povoado pelos ditos monstros e será possível observá-los à distância.

O sistema de magia será similar ao de *Wizardry 7*. Cerca de 70 feitiços estarão distribuídos pelas diferentes áreas de magia (fogo, terra, água, etc.). Claro está que estes feitiços terão efeitos gráficos espectaculares ao serem lançados.

Para facilitar as nossas explorações será possível contar com ajuda de um auto-mapa, como em todos os RPGs que se prezem.

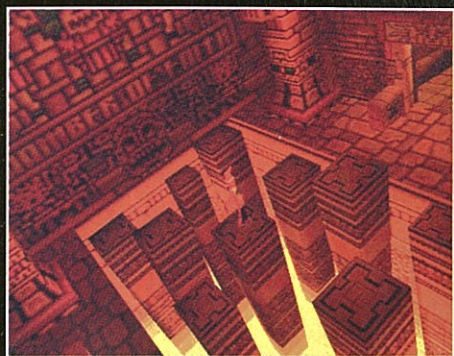
Por fim, refira-se que o modo de multi-jogador não irá ser implementado.

Enfim, as perspectivas são boas e enquanto *Wizardry 8* não chega, aproveitemos o nosso tempo para finalizar a obra-prima que dá pelo nome de *Baldur's Gate*.

Fernando Rosado

Data prevista de saída : Abril de 99
Editora : Sir Tech
Desenvolvido por : Sir Tech

Simon the Sorcerer 3D

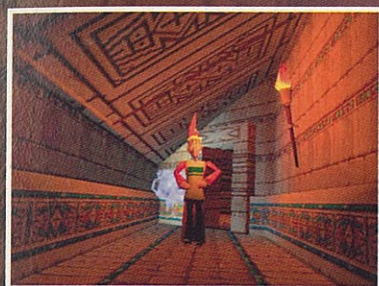
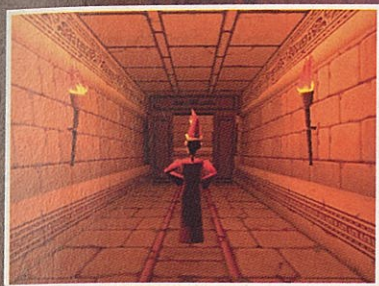
As aventuras gráficas parecem ter renascido e aqui está mais uma que promete ser um sucesso

Ao contrário do que muita gente pensa as aventuras gráficas ainda não estão ultrapassadas e prova disso mesmo é o número crescente de títulos do género que recentemente têm invadido o mercado.

O uso de uma vrrrr 3D é obrigatório, no entanto vale a pena já que graficamente Simon 3D está no mínimo excelente

Depois do enorme sucesso que está a ser *Grim Fandango, Simon the Sorcerer 3D* promete igualmente tornar-se num êxito e na próxima referência do género. A principal inovação deste título em relação às clássicas aventuras "point and click" é a introdução de um ambiente de jogo totalmente em 3D repleto de efeitos de sombra e luz em tempo real. Igualmente de salientar é o facto de o jogo utilizar o motor NetImmerse, ou seja, o mesmo motor gráfico do próximo *Prince of Persia*. Assim, em termos do grafismo, nota-se que *Simon 3D* está muito mais evoluído do que os seus antecessores. Pelas imagens que podem ver e por outras a que tivemos acesso podemos concluir que neste aspecto fazer melhor era quase impossível. Tudo parece estar altamente pormenorizado e bem conseguido, no entanto falta saber se este aspecto não irá de certa forma afectar a fluidez de jogo. Será um aspecto que só a versão final nos poderá responder.

As consolas do futuro não foram esquecidas e em princípio o jogo terá versões tanto para a PSX2 como para a DreamCast

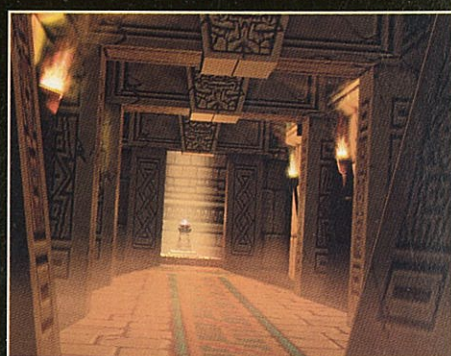
Outra faceta de *Simon 3D* igualmente de realçar é a variedade de perspectivas de visão do jogo. Podemos assim optar pela usual câmara "dinâmica" (como em *Grim Fandango* ou *Alone in the Dark*), a perspectiva tipo Tomb Raider ou ainda por uma perspectiva em primeira pessoa tipo *Quake*.

Um problema quase geral deste género de jogos é sem dúvida a obrigatoriedade de o jogador em percorrer apenas um caminho que o leva assim a um único final. Em *Simon 3D* isto não se verifica. Existem várias maneiras e formas de terminar o jogo. Muitas personagens só são mesmo conhecidas se acabar o jogo de

certo modo. Este é sem dúvida um aspecto muito importante do jogo na medida em que garante a longevidade do mesmo.

Simon the Sorcerer 3D utiliza o mesmo motor gráfico que o próximo Prince of Persia 3D

O jogo parece estar também já a pensar no futuro e está a ser desenvolvido de forma a que mais tarde possa ser convertido para outras plataformas como a PSX, PSX2, Nintendo64 e claro para a tão aguardada DreamCast.

Resumindo e concluindo, *Simon the Sorcerer 3D* será realmente um jogo destinado ao sucesso. Não apenas pelo enredo, pelos puzzles ou pelo humor mas também pela passagem do ambiente para 3D em tempo real. Sem dúvida que irá ser uma das "bombas" deste ano de 99. Ficamos ansiosamente à espera.

Bruno Mendonça

Especificações

Data prevista de saída :
Verão de 1999
Editora :
Headfirst Productions
Desenvolvido por :
Headfirst Productions

Starshot

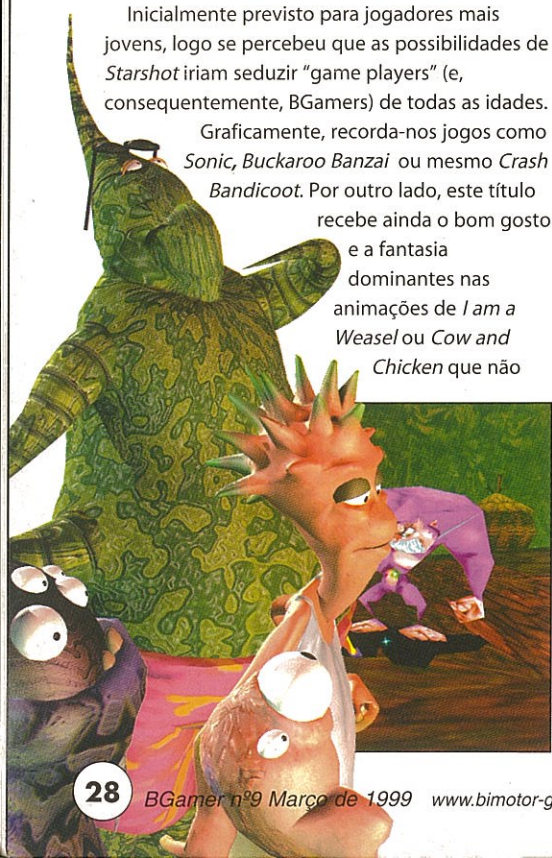
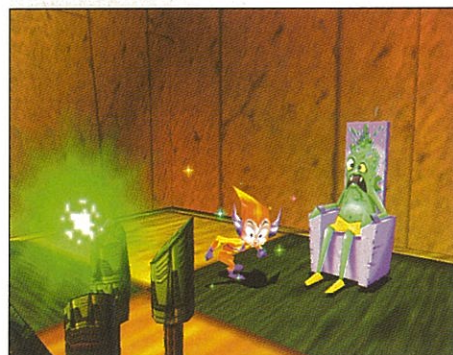
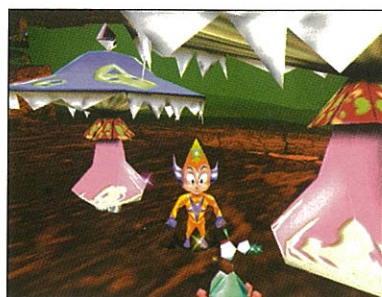
O circo inter-galáctico em 3D vai chegar à cidade

Confesso que, desde miúdo, nunca gostei de circos. Nunca me entusiasmaram as palhaçadas alarves dos palhaços e, muito menos, me fascinaram as habilidades dos animais tristes e cheios de mazelas.

Provavelmente, não partilharão da mesma opinião (talvez com a excepção do Miguel Gonçalves), nem estarão interessados em elucubrações de infância. Em minha defesa, sempre direi que cai bem uma entrada que alargue o contexto da peça, como aperitivo para a antevisão (neste caso) que se segue. Neste caso, uma antevisão com suporte do próprio jogo. O que nos faz sorrir.

Sem uma placa 3Dfx nada deste espectáculo será recompensado

É verdade, o circo vai chegar à cidade. Parece fora de época, mas não faz mal. Até porque não se trata de um circo qualquer. Os criativos da softwarehouse francesa, Infogrames, criaram uma excelente ideia para um videojogo, que, por certo, durante o mês de Março, fará anunciar-se, com a pompa e a circunstância que merece. Pelo que nos é dado a ver, *Starshot* funcionará muito bem nos vários suportes em que será lançado: PC, PlayStation, N64 e Arcade.

Inicialmente previsto para jogadores mais jovens, logo se percebeu que as possibilidades de *Starshot* iriam seduzir "game players" (e, consequentemente, BGamers) de todas as idades. Graficamente, recorda-nos jogos como *Sonic, Buckaroo Banzai* ou mesmo *Crash Bandicoot*. Por outro lado, este título recebe ainda o bom gosto e a fantasia dominantes nas animações de *I am a Weasel* ou *Cow and Chicken* que não

dispensamos no Cartoon Network da TV Cabo.

E quem é Starshot? Na verdade, trata-se de uma espécie de agente artístico de um circo espacial do século 32, semelhante a Sonic, que percorre as galáxias em busca de números originais para o circo espacial que lhe paga o ordenado. Para evitar que o circo concorrente chegue primeiro, Starshot, ou melhor, o jogador, terá de ser rápido em cada nível, resolver mais depressa os inúmeros enigmas e derrotar com mais determinação os vários inimigos que por ali vegetam. Mas, agora, um renovado desafio o empurra para uma aventura mais ousada. Wolfgang von Ravel, um empresário pouco escrupuloso, decidiu raptar todas as criaturas do circo e cloná-las para o seu Circo Virtual. Cabe a Starshot procurá-los, se não quiser engrossar as listas de desempregados do mundo artístico espacial.

É este o propósito que nos move em *Starshot*. O que vale é que esta criatura corre, salta, nada, permitindo-nos obter uma visão total do ambiente do planeta Tensun, de onde começa a aventura. Tensun é uma espécie de Miami Beach, um "resort" para os alienígenas ricos do espaço sideral que ali decidiram ir a banhos.

Desde esculturais hospedeiras, a turistas obesos que apanham sol, de tudo se vê um pouco. Quando nos aventuramos na água é que nos apercebemos de outros males – os tubarões esfomeados. A referência a utilizar será um pequeno robot que fará as honras, cada vez que é necessária a comunicação com estes "aliens" a banhos...

Starshot funcionará muito bem nos vários suportes em que será lançado

Quando a conversa se torna demasiado susceptível, valerá a pena disparar algumas estrelas (daí o nome Starshot), aliás, a única arma que carrega.

De espanto em espanto, cruzamo-nos com as mais incríveis criaturas e procuramos não nos distrair e coleccionar objectos que nos serão úteis para prosseguir a jornada.

É claro que sem uma placa 3Dfx nada deste espectáculo será recompensado. É como ver, no cinema, um filme em 3D sem óculos. O que vos digo é que, com uma 3DfxII, com resolução de 800X600, tanto os contornos matizados, os movimentos fluidos, como a água, etc. nos fazem abrir a boca de *espantação*.

A acção desenrola-se num ambiente 3D que podemos percorrer na íntegra, como se se tratasse de um jogo de plataformas, com a diferença de as podermos explorar de uma forma bem mais aliciante.

Paulo Portugal

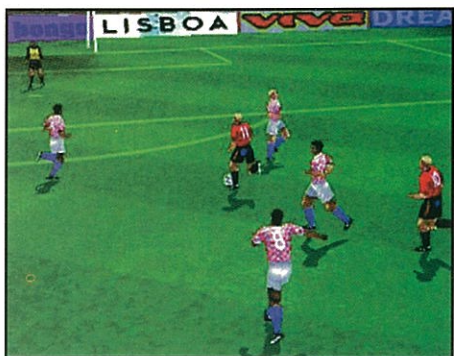
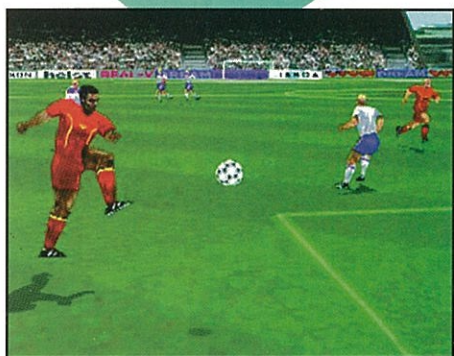
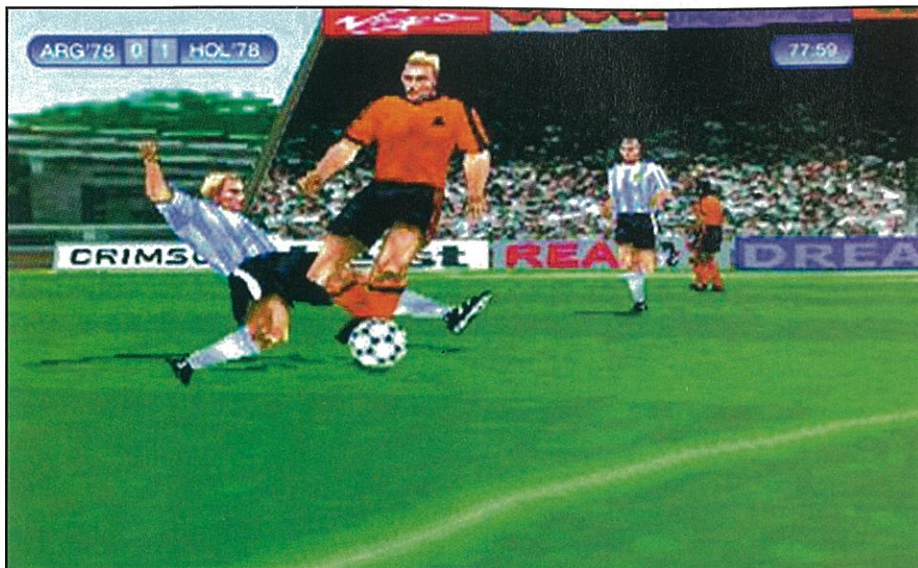
Data prevista de saída :
Março de 99
Editora :
Infogrames
Desenvolvid...
Inf...

Viva Football

Viva o desporto-rei

Não. *Viva* não é um canal para os maiores de 18 na TV por cabo. Isso é outro nome parecido. *Viva Football* é apenas o próximo simulador futebolístico criado pelos meninos da Virgin e que tem como data de saída já o próximo mês.

Mas então devem estar já a dizer: "Com esse nome de certeza que é mais um que *Fifa99* irá massacrar". Será mesmo? Será que *Viva Football* é mais um a juntar ao monte? Só com a versão final é que poderemos responder com exactidão a isto, no entanto pelo que já foi revelado pela editora e pelas imagens que podemos já observar, *Viva Football* não será mais um simulador condenado ao anonimato. Pelo contrário, graficamente observa-se que o jogo possui muita qualidade e beleza.

Ao seu alcance irão estar mais de 300 estádios altamente detalhados

Tanto os vários jogadores como os vários estádios parecem estar muito bem conseguidos já que estão muito detalhados e altamente pormenorizados. O jogo será naturalmente em 3D e com resoluções magníficas que aconselham como é óbvio o uso de uma placa 3D. Até aqui tudo bem, o pior vem a seguir: será que em termos sonoros e principalmente em termos jogáveis *Viva Football* irá estar ao nível de um *Fifa99* ou mesmo de um *Actua Soccer 3*?

Certezas a 100% não há, todavia fica a promessa de que assim será e que *Viva* não irá ficar abaixo do colossal *Fifa* o que, diga-se de passagem, não é fácil. Segundo a editora o controlo dos jogadores será muito simples e eficaz. Está prometida igualmente uma nova técnica para fazer com mais exactidão os vários passes e remates, o que é sem dúvida de aplaudir. Outro aspecto em que *Viva Football* promete boas surpresas é no que toca à captura de movimentos dos jogadores. Como geralmente acontece, esta captura é feita por um jogador de uma determinada posição. Aqui não, foram utilizados jogadores de todas as posições o que torna a movimentação dos jogadores em campo muito mais realista.

Viva possibilita ao jogador o acesso a 987 equipas de vários campeonatos

Em concreto e em termos de números, *Viva* possibilita ao jogador o acesso a 987 equipas de vários campeonatos, 16.224 jogadores com os seus respectivos atributos e características

próprias, 1.974 equipamentos principais e secundários e ainda a possibilidade de jogar em mais de 300 estádios diferentes onde se inclui, entre muitos outros dignos de realce, o mítico estádio de Wembley.

Igualmente de destacar é a possibilidade de podermos reviver os velhos tempos e fazer jogos com as principais selecções desde o ano de 62 até aos nossos dias.

Em suma , *Viva Football* será um jogo que em princípio irá lutar lado a lado com a série *Fifa*, pelo menos promete. Vamos esperar para ver.

Bruno Mendonça

Especificações

Data prevista de saída : Março de 99
Editora : Virgin Interactive
Desenvolvido por : Crimson

Planescape: Torment

Depois de Baldur's Gate...

Planescape: *Torment* é a nova experiência que a Black Isle Studios, criadora do tão aclamado *Baldur's Gate* e *Fallout 2*, nos propõe lá para o meio do próximo Verão.

Depois do sucesso que constituiu *Baldur's Gate*, não era de estranhar que os rapazes da Black Isle deitassem mãos à obra e produzissem novos títulos, baseados no motor de *Baldur's* (Bioware Infinity Engine). Para além de *Planescape: Torment*, este ano teremos ainda novos episódios para *Baldur's Gate* assim como um novo *RPG*, exclusivamente para a Internet, de seu nome *Infinite Worlds*.

Planescape: Torment é o primeiro jogo totalmente passado no universo Planescape da TSR (conhecido pelos amantes dos *RPGs* de tabuleiro) e utiliza as regras de *Advanced Dungeons & Dragons*, tal como *Baldur's*.

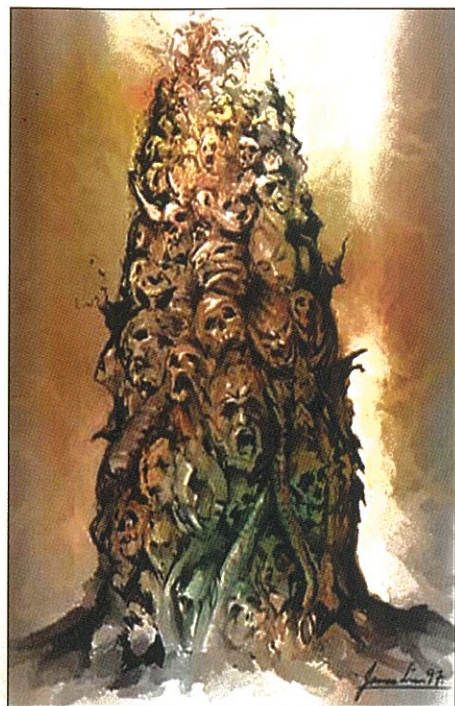
O argumento, cada vez mais importante em jogos de computador, leva-nos para o estranho mundo de *Planescape*, onde várias dimensões giram à volta da cidade de Sigil.

Sigil situa-se no centro do universo, sendo conhecida pelos seus labirintos de ruas, variedade de raças e criaturas que habitam todo o universo.

Em *Planescape: Torment*, interpreta o papel de um imortal amnésico (não, não é o Duncan McLeod), na procura incessante da sua identidade. Acorda na morgue de Sigil, não sabe quem é, nem de onde vem. Apenas pretende fugir e explorar o estranho mundo de Planescape com o intuito de descobrir o responsável pelo seu flagelo. Equipado com poderes sobre-humanos, desde imunidade à magia ou ao poder de falar com os mortos, a sua sede de vingança leva-o à descoberta de um novo mundo.

Planescape: Torment utiliza uma perspectiva isométrica 2D (não se esqueçam que utiliza o motor de *Baldur's*) com cenários desenhados à mão e efeitos de luz e condições meteorológicas em tempo real o que lhe confere um grafismo impressionante, sem o recurso a uma placa aceleradora 3D.

Torment é o primeiro jogo totalmente passado no universo Planescape da TSR e utiliza as regras de AD&D

Na longa caminhada em busca da sua identidade, defrontará monstros bizarros, encontrará estranhos objectos, caso de armas que cantam ou ficam ciumentas na companhia de outras, e formará *"partys"* com os mais variados seres que o acompanharão nas mais diversas quests. Uma inovação, directamente ligada ao argumento, prende-se com o facto de que a morte da personagem já não representa uma preocupação para o jogador, mas isso não quer dizer que possa cometer todas as loucuras que pretender, já que outros valores (bem mais terríveis) se elevarão.

Produzido por Guido Henkel, mais conhecido pelo seu trabalho em *Realms of Arkania* (um clássico) e jogador confesso de *RPG*, *Planescape: Torment* conta também com a participação de Chris Avellone, Tim Donley e Colin McComb, este último o responsável pela criação do universo Planescape para tabuleiro, sem esquecer o motor da Bioware – estão reunidas as condições para termos mais um *RPG* de eleição.

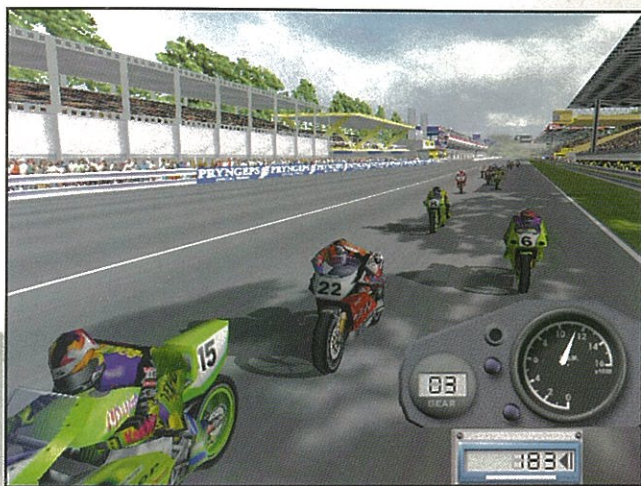
Fugindo ao conceito dos tradicionais RPGs, *Planescape: Torment* altera algumas das "regras" outrora consideradas fundamentais num RPG. Quem sabe se não estaremos perante uma nova forma de abordar um género que merecidamente está de novo na ribalta. Só o tempo o dirá.

Manuel Viana

Data prevista de saída : Verão de 99
Editora : Interplay
Desenvolvido por : Black Isle Studios

Especificações

Superbike World Championship

Vamos nessa Vanessa!!!

Depois do sucesso que está a ter o segundo título da saga *Moto Racer*, aí está mais um simulador de duas rodas que promete muitas e boas surpresas.

Pois é, os rapazes da EA Sports não nos querem dar descanso e preparam-se para lançar brevemente mais um daqueles jogos que conquistam qualquer um à primeira vista.

Digo isto já que, quando instalei a beta/alfa oferecida pela editora para fazer esta antevisão e comecei a jogar, fiquei completamente estupefacto. *Superbike World Championship* é um verdadeiro sonho. Graficamente, e apesar de ainda não ser a versão final, podemos dizer que actualmente fazer melhor é quase impossível. Tanto os vários circuitos que compõem o título, como as várias motas e pilotos estão altamente pormenorizados e extremamente bem definidos.

Em termos de jogabilidade a qualidade continua presente. O controlo das nossas meninas está fabuloso e altamente realista. Contudo, inicialmente, prepare-se para ser "cuspido" várias vezes da mota já que o realismo tem um preço e até se habituar a controlar correctamente a máquina irá comer muita relva e gravilha já que os malhos serão uma frequência.

Quem não conhece beldades como a Suzuki GSXR, a Honda RC45, a Ducati 916, a Yamaha YZF ou ainda a poderosa Kawasaki ZX7R?

Um jogo que corre o risco de vir a tornar-se um clássico

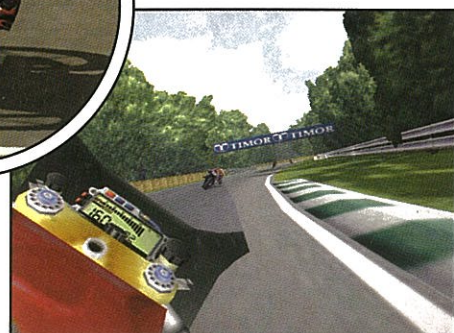
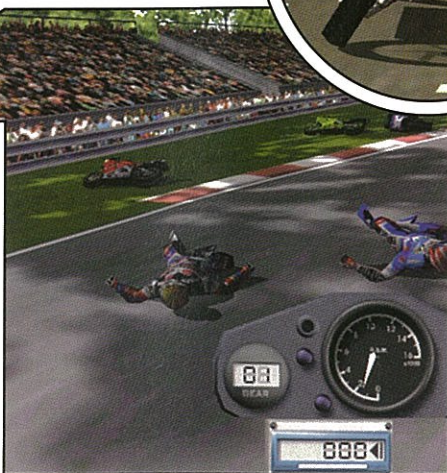
Sim, todas elas e muitas outras estarão à nossa inteira disposição para correr nos loucos circuitos que fazem parte do jogo.

Já que falamos dos circuitos existentes é importante referir que todos serão réplicas fieis dos verdadeiros circuitos do campeonato mundial de Superbikes. Corra assim em pistas de renome como Hockenheim (Holanda), Monza (Itália), Phillip Island (Austrália) ou ainda Laguna Seca (EUA).

Quanto aos pilotos presentes os nomes são igualmente sonantes. Assim, e entre outros de grande nomeada, estão nomes como John Kocinski, Akira Yangawa, Scott Russel ou ainda o conhecido Carl Forgaty.

No que concerne às opções de jogo nada de especial há a assinalar. Neste aspecto é importante apenas realçar a possibilidade de optarmos em correr segundo dois modos distintos, o modo arcade e o modo simulador. Outro modo que promete igualmente ser um êxito e que parece estar muito bem conseguido é o modo "multiplayer".

Outro factor que torna *Superbike World Championship* ainda mais real é a existência de diferentes condições atmosféricas. Assim prepare-se porque, tal como na realidade acontece, a condução sobre fortes chuvadas é completamente diferente se estivermos a correr sobre um belo e calmo sol primaveril. Ainda de destacar está uma opção designada por "Girls of SBK" onde podemos ver as maravilhas que se passeiam neste mundo espectacular que é o das Superbikes.

Bruno Mendonça

Especificações

Data prevista de saída : Abril / Maio 99
Editora : EA
Desenvolvido por : EA Sports / Milestone

Hugo Leal

O BGamer do mês

A vida é um sonho

Se esta fosse uma revista de cinema ou de vídeo teríamos certamente o B-cinéfilo perfeito. Fora das quatro linhas, Hugo Leal passa horas e horas agarrado aos ecrãs, (re)vivendo uma vida de sonho bem ao estilo dos jovens actores de Hollywood. Afinal, os jogos de computador são apenas um complemento do cinema do qual se confessa um devoto fã.

A mais jovem confirmação do futebol português (a par com Simão Sabrosa) e titular indiscutível da equipa principal do Sport Lisboa e Benfica vive uma vida ora de um inocente príncipe, ora de um atarefado rei, dividida entre a exigência da alta competição e os múltiplos hobbies que lhe ocupam o tempo que resta.

Com 18 anos, adiou a escola e o 11º ano há pouco mais de um mês, porque conciliar estudos e futebol nem sempre é fácil, sobretudo para quem tem o talento de Hugo Leal, que nos confessa que "estava a ser complicado conciliar as duas coisas. Esta temporada tenho tido muito trabalho. No Benfica são os treinos para os jogos do campeonato e os estágios que diziam respeito à Liga dos Campeões. Além disso, posso também treinar e estagiar com as selecções de sub 18, 20 e 21. Desde os 14 anos que vou às selecções e que chegava a não ir às aulas por períodos de um mês. Acabei por ficar dois anos no 11º. Esta época inscrevi-me num colégio para o fazer por disciplinas. Só que faltava aos exames e pedia frequentemente aos professores para me arranjarem exames noutra altura. Quando chegava a essa altura, por vezes os treinos e os estágios também tinha mudado e eu não podia ir. Mas espero voltar quando estabilizar um pouco mais o meu horário". Depois destas rocambolescas desventuras, Hugo Leal espera apenas acabar o 12º ano e não pensa sequer num curso superior. "Tenho o estatuto de alta competição e posso entrar sem média, mas sei que vai ser complicado. Por isso quero acabar pelo menos o 12º." Mas, à falta da escola, a veia autodidacta e o interesse pela leitura acentuam-se. "Este ano não vou mais às aulas, mas comprei os livros todos. Um deles está debaixo da minha almofada e pego nele todos os dias à noite." A preocupação em ter um discurso fluente é grande e daí o gosto pela leitura. "É importante para a nossa profissão, sobretudo ao nível de entrevistas. Até nos parecia mal chegarmos aqui com umas bacoradas incríveis." Para Hugo Leal é mesmo necessário "mudar um pouco a ideia que as pessoas têm do jogador de futebol."

Além da mesa de mistura do irmão, ou do helicóptero de aeromodelismo que recentemente comprou, é no cinema que Hugo Leal investe grande parte do seu tempo livre. Ao abrir as suas gavetas, saltam à vista inúmeros DVD. Na moradia de Albarraque onde vive com os pais e o irmão, quer construir um mini-auditório. Para isso já comprou uma série de cadeiras em pele tipo administrador de empresa que se direccionam para uma parede que fixará em breve um ecrã plasma gigante de cristais líquidos.

Afinal a PlayStation que recebeu como presente do último Natal, é mais um complemento do vídeo. "Passo horas ligado a um ecrã. Há dias em que vou ao cinema à uma e meia. Se por acaso tenho tempo e não vi outro filme que gostava, vejo-o na sessão a seguir. Saio de lá, vou alugar um filme e venho para casa. Depois disso, enquanto espero pelos meus pais para jantar, jogo computador."

Tal interesse por jogos deste tipo começou nos estágios da sua equipa, chegando um pouco por arrasto. É que, segundo Hugo Leal, "metade da equipa do Benfica é adepta dos jogos de computador. Às vezes quando vamos almoçar ou jantar, eles falam frequentemente dos níveis do jogo que têm dificuldade em passar, trocam códigos, etc. É o grande hobbie deles nos estágios." *Resident Evil*, *Tomb Raider* ou *Tekken 3* são os títulos eleitos por jogadores da craveira de Michel Preud'Homme, Bruno Basto, Martin Pringle ou Paulo Madeira. "A maioria joga quase tudo o mesmo. Quando um chega ao fim de um jogo, passado duas semanas o outro chega também". Como quem não quer a coisa, Hugo Leal vai-se entrosando com esta equipa de verdadeiros BGamers e admite mesmo começar a levar a PlayStation para os estágios, à semelhança destes mestres da bola.

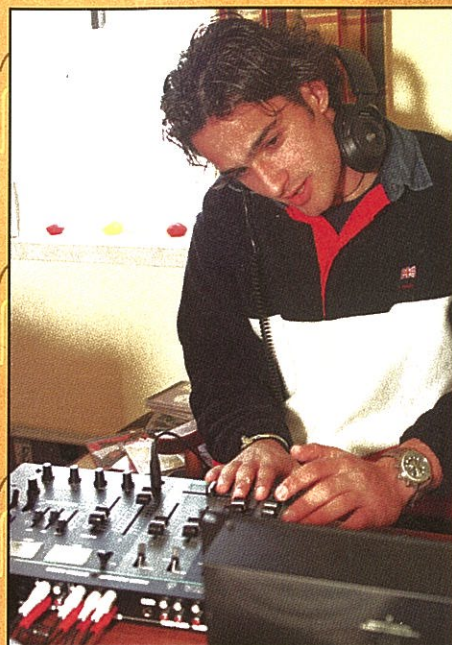
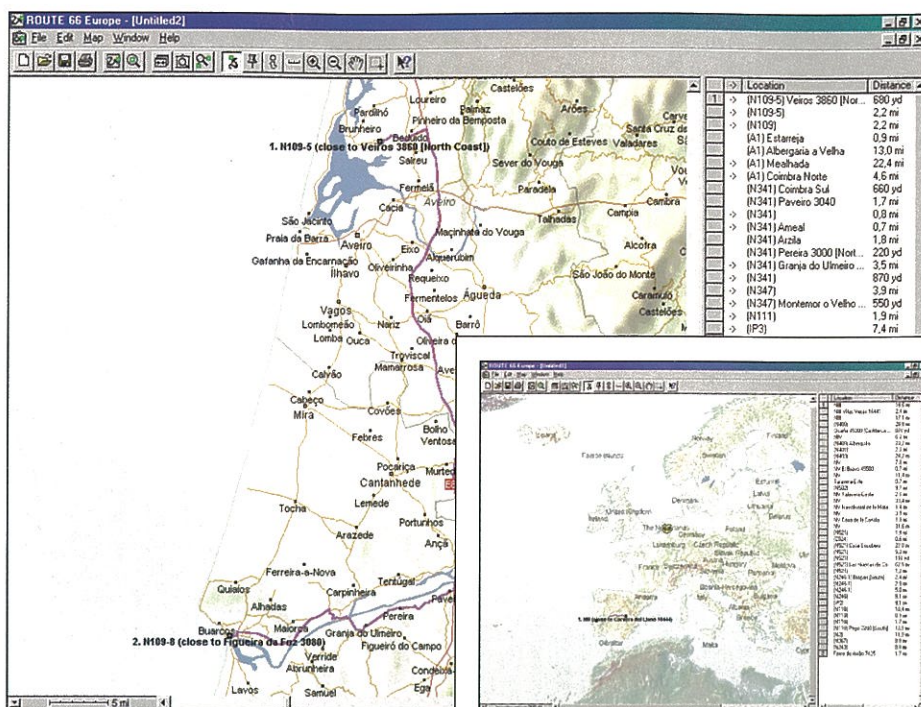
Moderação no vício é mesmo a palavra chave. "Nós não podemos estar num estágio a saltar de quartos para quartos a fazer campeonatos, ou nervosos porque não ganhamos ou não conseguimos passar de nível. Depois o físico também paga um bocado com isso. É normal jogarmos com os parceiros de quarto, mas entre todos é difícil. Nós somos profissionais e sabemos que não podemos estar até tarde a jogar. Afinal o que se pretende num estágio é o repouso".

Só que o interesse pelos jogos de computador ainda é relativo. *Oddworld*, *Tomb Raider II*, *Rayman* ou *GT* são alguns dos títulos que o camisa 20 tem em casa. Mas nenhum é dele, "são do Martin Pringle e do Bruno Basto. É que ainda não encontrei um jogo que me enchesse as medidas para comprar. Só há apenas um jogo que eu estou curioso para ver, mas que não há para PlayStation. É o *Age of Empires*. E também o *Sim City*." Estratégia parece mesmo ser o género preferido de Hugo Leal. "Gosto da ideia de jogos como o *Sim City* em que se tem de gerir um cidade e aproveitar várias sinergias da melhor forma, como a energia das barragens para fornecer electricidade às casas. Evoluir na tecnologia de captação dessa energia para conseguirmos mais dinheiro, etc....". A máquina escolhida parece não ter sido a ideal, mas nem por isso Hugo Leal pensa em adquirir um PC só para jogar. "A comprar terá de ser para trabalhar e só aí pensarei em jogos. Para jogos já tenho a PlayStation e é o suficiente". O nosso BGamer não desdenha jogos como *Resident Evil*, *Oddworld* ou *Tomb Raider* porque fazem pensar um pouco e causam até algum desespero. "No *Tomb Raider II* passei duas noites a tentar passar o primeiro nível. Não sabia que quando chegava a uma porta tinha de carregar no botão de acção para ela se abrir. Dei cambalhotas, andei para trás e para a frente, fui à procura de uma chave... houve um colega meu que chegou cá a casa, carregou no botão e abriu-se a porta... (risos)... fiquei muito desmoralizado."

Curiosamente, futebol em computador nem vê-lo. "Ofereceram-me o *FIFA 99* mas nem abri. Penso que dentro de campo as coisas são muito diferentes. No *FIFA* falho muito e fico desorientado, ou porque não faço golos ou porque perco o jogo. Talvez por jogar no Benfica e estar habituado a ganhar não consigo jogar este tipo de jogos, porque perco muitas vezes."

Quanto muito tolera-se o *Championship Manager*, ou porque "é engraçado vestir a pele do treinador e constituir uma equipa", ou porque aí vêm incluídas todas as características do Hugo Leal virtual. "Tive curiosidade em saber as cotações do *Championship Manager* porque todos os meus colegas me falavam das minhas características. Eles gostam de dizer: - Tu estás acima deste, tu estás abaixo daquele. Mas eu não ligo muito a qualquer tipo de crítica. Leio os jornais para tentar perceber o que é que levou um jornalista a escrever aquilo, ou se eu estive mesmo bem. Faço a minha crítica e tenho o meu juízo. E para isso visiono aqui em casa todos os jogos em que participo. Não vou a um jogo de computador ver se estou bem ou estou mal. Mas como diversão gosto de ir ver e comparar os valores."

Hugo Leal, um grande valor do futebol português que começa agora a dar os primeiros toques na consola.

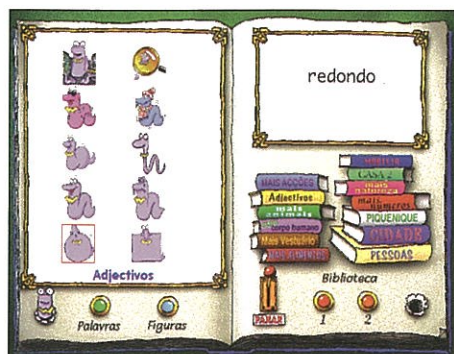
Luís Rei

Multimedia

Route Europa 99

Já vai sendo tempo de planear férias. Ou porque a Páscoa se aproxima e vamos para a neve ou porque o Verão nos acena, nem por isso tão ao longe e há que pensar maduramente nas prometidas e desejadas férias lá fora, de pópó, para ver tudo como deve ser.

Mesmo os profissionais do asfalto, motoristas de longo curso, ganharão com a consulta e exploração exaustiva deste CD-ROM, à procura de rotas mais simpáticas, alternativas, que nem sempre passam pela auto-estrada sempre em frente.

Route 66 (nada tem a ver com o ano de lançamento), constitui êxito de vendas no mercado português, garante a Porto Editora, responsável pela comercialização deste enorme conjunto de mapas de todo o continente europeu, abrangendo portanto os seus mais de 50 países e cerca de 450 mil cidades, com os respectivos códigos postais.

O interface deste produto, com base no raciocínio lógico de navegação, torna-se agradável após alguns minutos de ensaio, não exigindo portanto grandes conhecimentos e/ou aborrecimentos por parte do utilizador.

Para além da vertente profissional que, sublinhamos, beneficiará a curto prazo,

compensando o investimento, *Route Europa 99* dirige-se, especificamente, ao viajante comum, ao turista de todas as épocas para todos os destinos, na medida em que lhe permite efectuar planeamentos precisos de viagem, considerando e dando informação imediata de factores tão importantes como o consumo de combustível, o número de quilómetros percorridos, a velocidade média/tempo de percurso necessários ponto a ponto.

Introduzidos os dados, o programa efectua, de imediato, os respectivos cálculos que, em seguida, podem passar a folha impressa, tanto a nível de números como de tópicos e mesmo dos mapas circunstanciados para a viagem delineada.

Mais ainda, o *Route Europa 99* admite a toma de apontamentos pessoais, o que permite i-lo enriquecendo com informação posterior colhida pelo viajante, como caminhos alternativos por prazer turístico e/ou gastronómico, endereços de locais de alojamento e restaurantes, tudo, enfim, quanto a experiência de cada viagem indicar como útil.

Trata-se, sem dúvida, de uma óptima opção aos mapas tradicionais em papel impresso, que a BGamer aconselha vivamente.

Requisitos mínimos – PC 486DX2 a 66MHz, 16MB RAM VGA, CD-ROM 4x, Windows 95/98/NT e 50MB de espaço no disco rígido.

Palavras Mágicas

Vai-se enriquecendo a colecção *Aprender Brincando* da Porto Editora, onde têm sido publicados interessantes CD-ROM, portugueses e em português, na importante área do edutainment (os lúdico/didácticos).

Desta feita, a editora nortenha lançou, de uma assentada, para os mais novos, uma pequena delícia chamada *Palavras Mágicas - os primeiro passos na Língua Portuguesa* e *O professor Teles Cópio explora A Terra e o Sistema Solar.*

O primeiro, direccionado para a pequenada dos 4 aos 8 anos, tem por base o original inglês *Words Alive*, um sucesso internacional de vendas.

De fácil manuseio, graças a um interface amigável, *Palavras Mágicas* inicia, como o pós título o indica, as crianças na aprendizagem do português, através de um processo de constante aliciamento no evoluir da exploração do CD – híbrido, para PC e Macintosh.

De modo divertido e dinâmico, os jovens pupilos virtuais vão tendo acesso a uma vasta biblioteca, abrangendo temas/grupos de palavras como os Adjectivos, a Casa, a Cidade, o Corpo Humano, o Vestuário, os Transportes e a Alimentação, ao mesmo tempo que a componente lúdica do programa os convida a participar em divertidos jogos interactivos tendentes a promover o desenvolvimento do vocabulário e a estimular, através de interessantes desafios, as capacidades de percepção e memorização.

A imagem e o som (locução e canções), constituem factor importante para a qualidade do título, cujo design gráfico e sonoplastia denotam o esforço pedagógico empregue na elaboração de *Palavras Mágicas*, que aconselhamos vivamente.

Requisitos mínimos –
PC - 486DX2 a 66MHz, 8MB RAM, SVGA, CD-ROM 2x, Windows.x
MAC - 68030 a 33MHz, System 7.01

A Terra e o Sistema Solar

Ainda não é o convite à procura dos extraterrestres, afinal tema tão divulgado no cinema de animação e na BD infanto-juvenil. Mas é um belo instrumento de trabalho para os jovens alunos do 3º Ciclo do Ensino Básico, ou seja, sensivelmente, maiores de 10 anos.

Acontece, então, que o Prof. Teles Cópio, um barra em estrelas, planetas, cometas e afins, pega no pessoal pela mão e leva-o, em visita mais do que guiada, a um périplo através do espaço sem fim, mostrando-lhe a Lua e os anéis de Saturno, as nebulosas e a nossa galáxia.

Qualquer Mestre amigo de ensinar – e que goste de crianças, evidentemente – encontrará

neste CD-ROM um precioso instrumento auxiliar de trabalho.

A piada, como saberão muitos pais e, decerto, melhor os miúdos, tem perfeito cabimento, numa altura em que os mercenários do ensino ocuparam, de assalto, o lugar do bom-velho-e-verdadeiro Mestre Escola.

Partamos, então, à descoberta, a fim de aprender como se processa um vulcão, porque é que acontece o arco-íris, como se formam as estalactites e as estalagmites, que o Prof. Teles Cópio está ali para ensinar tudinho, de forma divertida e atraente, através de exemplos coloridos, onde cabe a experiência de ocasião para melhor documentar o fenómeno.

Gráficos 3D particularmente bem conseguidos, tendo em conta o fim em vista e a necessidade de atrair o educando, sonorização a condizer e um interface amigável tornam *A Terra e o Sistema Solar* uma imprescindível ferramenta de trabalho no lar e na escola.

Requisitos mínimos – Pentium 133, 16MB RAM, SVGA, CD-ROM 6x, Windows 95/98.

Ver em www.portoeditora.pt.

Ilídio Alves

Desejo receber a revista BGamer por um periodo de 12 meses + 1 jogo para PC ou PSX:

☐ PACK 1- (12 revistas + o jogo ______________________ para PC) pelo valor de 12.990$00
(assinale um dos três jogos em cima mencionados)

☐ PACK 2- (12 revistas + o jogo ______________________ para PSX) pelo valor de 13.990$00
(assinale um dos três jogos em cima mencionados)

Nome:______________________ Morada:______________________

______________________ Código Postal:__________ Telefone:__________

☐ Autorizo o débito de:__________$00 no meu cartão Visa/Mastercard n.º______________________

Válido até: ____/____/____

☐ Envio cheque à ordem de BGamer no valor de:__________$00 do Banco:__________ Cheque n.º__________

☐ Envio vale de correio no valor de:__________$00

Como optimizar

Melhore o desempenho do seu PC com a prata de casa

Assumindo que tem como sistema operativo o Win 95/98, há pequenas optimizações da sua máquina que podem e devem ser feitas a fim de tirar o seu rendimento máximo.

Não vão muito longe os tempos em que eram necessários programas específicos e conhecimentos de comandos de DOS para tirar todo o proveito dos nossos PCs. Provavelmente muitos de nós editámos, vezes sem conta, os famigerados autoexec.bat e config.sys em que as limitações de memória convencional de 640 KB eram uma dor de cabeça constante. Depois surgiram os gestores de memória (QEMM, EMM386.EXE, etc.), a memória expandida, a memória estendida, a memória alta/baixa, etc. E realmente só com algum conhecimento e prática se conseguiam tirar resultados proveitosos e fazer com que aquele jogo especial corresse na nossa máquina.

Felizmente com Win 95 (é bom não esquecer que o Win 3.xx nunca foi um sistema operativo, mas sim um interface gráfico), e sobretudo com o Win 98, a situação alterou-se substancialmente. Hoje em dia, apenas com um simples clicar do rato e algum conhecimento, podem fazer-se maravilhas.

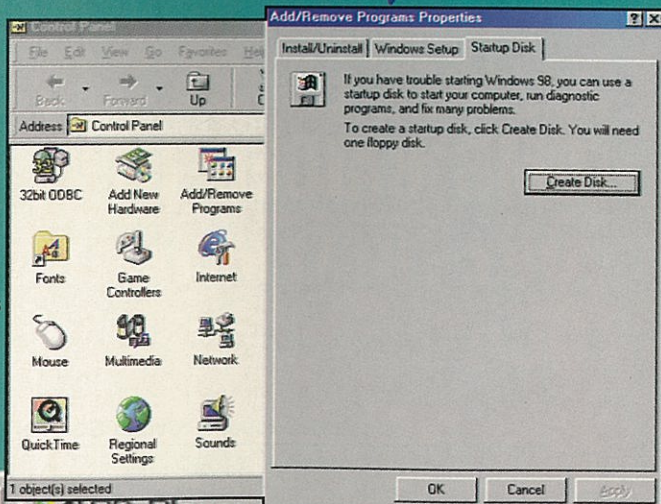
É natural que o leitor já tenha reparado que ao fim do um certo tempo, sobretudo se instalar/desinstalar muitos programas, jogos ou demos, o Win95/98 se "queixa", demora mais a arrancar, os jogos por vezes ficam mais lentos e não é raro aparecem mensagens de erro. São algumas destas situações que com algum cuidado se podem evitar e, eventualmente, corrigir com as ferramentas que o Win95/98 disponibiliza.

Tenha em mente que o software nunca estraga o hardware, salvo casos extremos que não serão abordados neste artigo (por exemplo, uma driver de uma placa de vídeo com um refresh rate elevado pode, eventualmente, danificar um monitor mais antigo).

O ideal seria, de tempos a tempos, consoante o uso que damos ao PC, formatarmos o disco rígido e instalarmos todas as aplicações a partir do zero (pode crer que, em algumas situações mais complexas, esta é melhor solução). Todavia, a formatação é uma solução drástica e requer alguns conhecimentos e paciência.

Portanto, vamos utilizar algumas ferramentas que o próprio Win95/98 nos oferece e racionalizar o método de uso do seu PC.

Tenha à mão o CD-ROM do Win95/98 e as drivers dos seus periféricos, caso venham a ser necessários.

Para começar, faça uma diskette de arranque do seu PC. Para tal, faça: Start/Settings/Control Panel/Add-Remove Programs/Startup Disk/Create Disk.

o seu computador

1º) O Backup

Tal como no circo é perigoso fazer trapézio sem rede, também em informática pode ser desastroso manipular um computador sem ter cópias de segurança dos ficheiros que não se podem recuperar. Hoje em dia não há desculpa para não possuir uma unidade de backup, pois há-as para todas as bolsas. Utilize zips, jazzs, CD-ROMs graváveis, tapes, um segundo disco rígido escravo ou mesmo uma partição do disco rígido master, mas faça cópias de segurança. Em última análise utilize um montinho ou um montão de diskettes consoante a quantidade e tamanho dos ficheiros que tenha de salvaguardar. Utilize o WINZIP (fornecido no CD-ROM da BGamer) se quiser compactar os ficheiros e poupar algum espaço (vai precisar de mais algum tempo disponível, mas compensa).

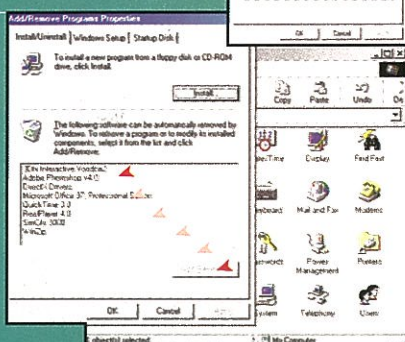
Os ficheiros a salvaguardar são normalmente os ficheiros de "trabalho", isto é, por exemplo, aquela base de dados que tanto trabalho deu a introduzir, os textos do Word e sobretudo as cartas para a namorada, os saves dos nossos preciosos jogos, aquelas imagens com muita pinta, etc. Enfim, melhor do que ninguém, será o leitor a julgar aquilo que é realmente importante.

Pode crer que o Backup é uma operação que vale a pena. Como diz o ditado: não se lembre de Stª Bárbara só quando troveja. Previna-se e, se algo correr mal, estará sempre salvaguardado.

2º) Limpeza Geral

Não precisa de ir buscar o balde e a esfregona. Calma, a limpeza é outra.

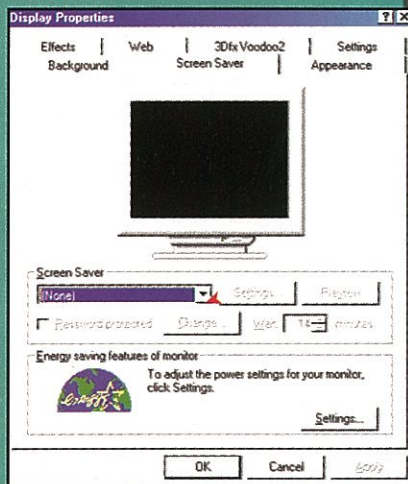
Como sabe, o Win95/98 precisa de memória virtual ou seja espaço livre em disco para operar correctamente, e quanto mais melhor. Por isso remova todas as aplicações que já não lhe são necessárias.

Tenha como hábito desinstalar os programas correctamente, sempre que possível.

Para tal faça: Start/Settings/Control Panel/Add-Remove Programs e seleccione a aplicação a remover.

O que não conseguir desinstalar por este processo faça-o manualmente, arrastando as pastas e ficheiros para o Recycle Bin e seguidamente faça: Start/Settings/Taskbar & Start Menu/Start Menu Programs/Remove e seleccione os shortcuts correspondentes a remover.

Não se esqueça de esvaziar o Recycle Bin para libertar espaço do disco.

3º) A aparência... quanto mais simples, melhor

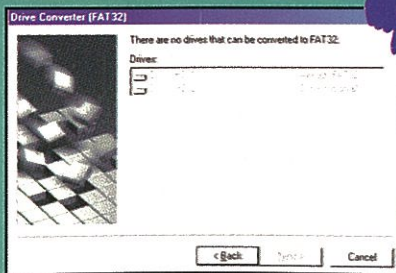
Já pensou que aquele wallpaper de que tanto gosta, o screen saver, as animações dos cursores e do arrastar janelas, etc., à parte de serem muito bonitos, só servem para tirar recursos ao seu PC e consequentemente atrasar a sua máquina? Se puder viver sem eles, melhor, pois o seu PC ficará um "nadinha" mais rápido libertando memória (quer RAM, quer memória vídeo) e algum processamento de dados. Para isso, clique com o botão direito do mouse no desktop e seleccione Properties/ Background (none) e Screen Saver (none).

E sobretudo nunca faça instalações de programas com screen savers activos, pois podem corromper uma instalação normal.

4º) A FAT a 32 bits

Se possui o Win98 ou o Win95 versão 2.0 tem toda a conveniência de pôr a FAT (File Allocation Table) a 32 Bits. Para tal faça: Start/Programs/Accessories/System Tools/Drive Converter (FAT32).

Como resultado terá um acesso mais rápido ao disco rígido, um ganho em espaço no disco e a possibilidade de utilizar discos rígidos de maior capacidade. Como desvantagem existe a hipótese, embora remota, de alguns programas / jogos mais antigos em DOS, apresentarem alguma dificuldade em correr.

itle-aint

11:32

5º) Drivers e mais drivers

Em primeiro lugar, para quem não sabe o que é uma driver, diga-se, em poucas palavras, que é um pequeno programa que permite aos seus periféricos (por exemplo: placas de vídeo e som, scanners, impressoras, etc.) comunicarem com o processador através do sistema operativo.

Sem elas nada feito. Por melhor que seja o seu periférico, sem a driver própria e actualizada ele terá dificuldades em funcionar correctamente ou simplesmente recusar-se-à a trabalhar.

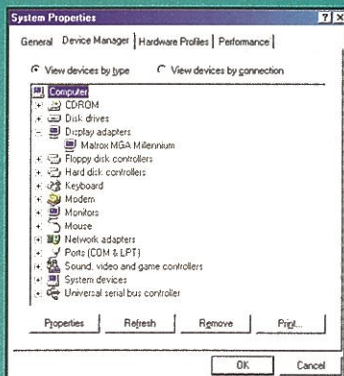
Para saber quais os componentes (marca e modelo) do seu computador clique com botão direito do rato no My Computer\Properties\ Device Manager e seleccione o periférico que quer questionar.

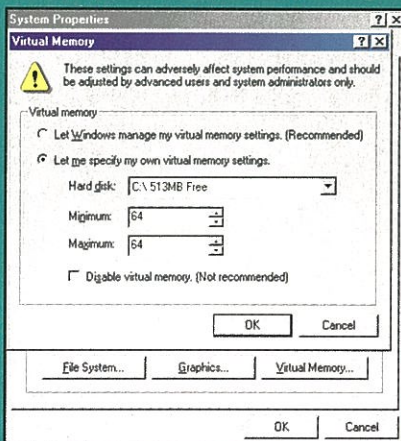
Tenha o cuidado de actualizar periodicamente as drivers, especialmente das placas de vídeo e de som, pois já tenho visto ganhos de rapidez na ordem dos 10% a 20% só pela actualização de drivers.

Para arranjar drivers actualizadas recorra aos sites dos fabricantes dos componentes do seu computador ou faça um check-up ao CD da BGamer pois traz, normalmente, as drivers mais actuais das placas de vídeo, 3D e de som mais correntes do mercado.

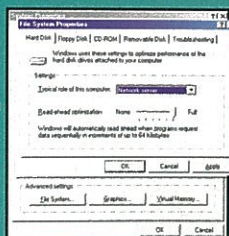
Se mesmo assim não encontrar as drivers que pretende experimente em www.windrivers.com Evite as versões betas de drivers e dê preferência às certificadas pela Microsoft.

A instalação de drivers é relativamente simples pois basta executar o ficheiro setup ou install e o processo decorre automaticamente. Todavia tenha a paciência e cuidado de ler previamente os ficheiros readme que acompanham as drivers, pois normalmente trazem informação importante e alguns cuidados a ter no processo de instalação.

Conserve a driver antiga algum tempo e só se desfaça dela depois de se certificar que a nova não lhe traz nenhuma espécie de conflitos.

6º) A Memória Virtual não deve ficar esquecida

Tenha algum cuidado nesta operação e, se por ventura tiver alguma dúvida, não a execute pois pode ser potencialmente perigosa para o seu PC. De qualquer forma o próprio Win95/98 gere a memória virtual de um modo automático. Porém, se quiser melhorar o desempenho do seu PC, clique com o botão direito do rato no My Computer\ Properties\ Performance\ Virtual Memory e seleccione "Let me specify my own virtual memory setting".

Escolha o disco ou partição em que quer o swap file e de dimensão, por norma, duplique o que tem de RAM (por exemplo: se tiver 32 MB de RAM faça um swap de 64 MB). Reinicialize o seu computador.

7º) Um preciosismo

Para ter um acesso ao disco rígido mais rápido, clique com botão direito do rato no Computer \Properties\ Performance\ File System e seleccione Network server. Reinicialize o seu computador.

8º) Scan disc / Defrag

Por último, mas nem por isso menos importante, proceda a uma optimização do disco.

Para tal comece por scan disc para haver uma verificação efectiva do estado do seu disco, deixando o Win95/98 marcar os bad sectors, se os houver, e corrigir os erros eventuais. Faça: Start\Programs\Acessoires\ System Tools\ Scan Disc.

Seguidamente prossiga com uma optimização do seu disco. Faça: Start\ Programs\ Acessoires\ System Tools\ Disk Defragmenter. Este procedimento, dependendo da capacidade, espaço vazio e estado do seu disco, poderá demorar desde alguns minutos a várias horas. Tem, no entanto, uma função fundamental na performance do disco rígido ao ordenar correctamente os ficheiros. Crie o hábito de utilizar o defrag periodicamente e use-o especialmente antes de uma instalação de um programa/jogo novo.

Estes são os procedimentos básicos que um utilizador consciente de um PC deve ter em conta. Relembro que convém ter o hábito de fazer: backups, desinstalações correctas, actualizar as drivers e periodicamente utilizar o defrag.

Se assim fizer pode estar ciente de que a sua máquina oferecerá um melhor desempenho e estabilidade por muito mais tempo.

É claro que existem outros processos, por ventura mais expeditos, para acelerar uma máquina. São, no entanto, procedimentos potencialmente perigosos que nem todas as configurações aceitam com facilidade. Eles passam por alterações da BIOS ou fazendo o overclocking (está na moda, por exemplo, pôr os CeleronsA a 333 MHz a funcionarem a 400MHz, o que até resulta geralmente).

Mas isto são outras histórias que ficarão para uma próxima oportunidade para os mais corajosos e que tenham alguns conhecimentos de hardware.

Fernando Rosado

- Paint 11:32

SER5IES
O ESCRITÓRIO MÓVEL DA PSION

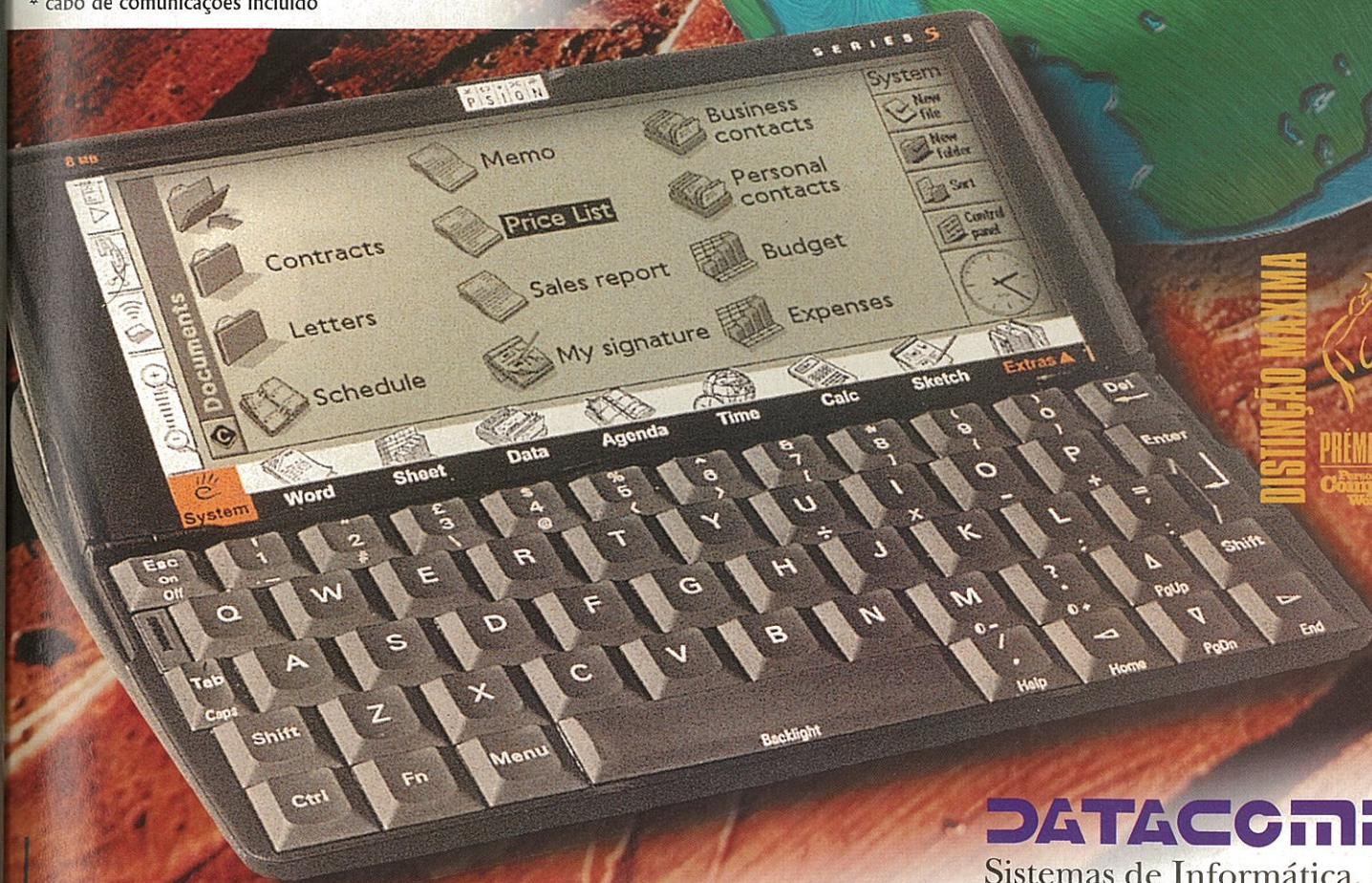
PSION

Chegou ao mercado o mais poderoso Computador de Bolso -o PSION SERIES 5.
Com 4 ou 8 MB de memória (expansível até 18Mb), e um design arrojado- que se traduz pelo seu novo teclado pelo écran sensível ao toque, de maior dimensão e resolução - o PSION SERIES 5, permite-lhe a troca de informação com o seu PC, transmitir directamente para impressoras ou outros Psion, ser ligado a PC´s, Faxes ou telefones móveis, consultar o seu correio electrónico, ou ainda navegar na Web.
Para além dos indispensáveis Processador de Texto, Folhas de Cálculo, Base de Dados, Calculadora, o PSION SERIES 5, incorpora uma Agenda com novas funcionalidades, para melhor organizar o seu tempo, um corrector Ortográfico e um Gravador, para que possa guardar todas as informações importantes.

Longe do seu escritório, mas com toda a informação perto de si.

PSION SERIES 5 ... A SUA NOVA PAIXÃO

* cabo de comunicações incluído

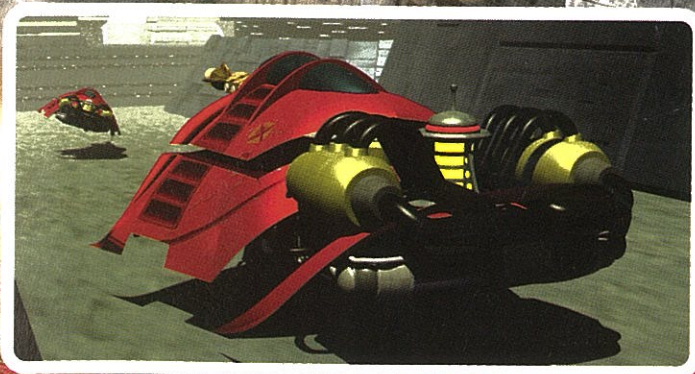
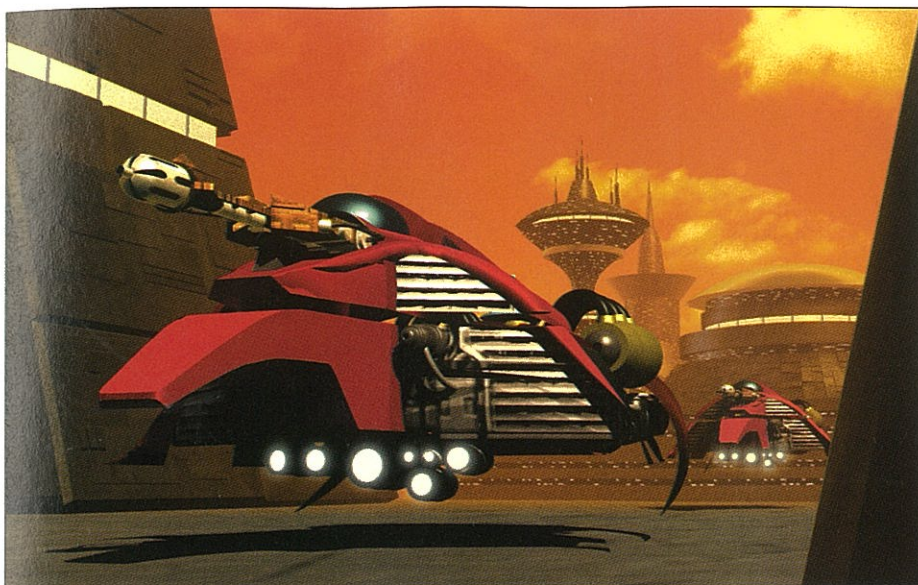
DISTINÇÃO MÁXIMA
PRÉMIOS 98
Personal Computer World

DATACOMP
Sistemas de Informática, S.A.
R. Augusto Gil, nº 30 A/B - 1000 Lisboa • Tel:795 18 72 Fax: 795 19 28

PAPELARIA FERNANDES
LISBOA: Largo do Rato, 13 A e B · R. do Ouro, 145 · R. Silva Carvalho, 145
CASCAIS: Cascaishopping Center, Loja 13 B
PORTO: Gaiashopping, loja 232
COIMBRA: Avª castro Matoso, 12 C e D
SANTARÉM: Rua Guilherme de Azevedo 40-44

LISBOA: R. Visconde Seabra, 4A
CASCAIS: Cascaishopping , Loja 67
ALFRAGIDE: R. Quinta do Pinheiro, 12
GAIA: Arrábida Shopping, Loja 70

LOJAS CADERNO DIÁRIO
LISBOA: Amoreiras Shopping Center, Lj. 1142
Edifício Monumental, Loja 22
PORTO: Shopping Center Cidade do Porto,Lj. 55

Alpha Centauri

O projecto é megalómano. E, não fora o conceito do velho modelo, seria um jogo totalmente novo

Seria, também, a pedrada no charco da evolução na continuidade com que 1998 – o ano dos likes – nos brindou. E, esmiuçado ao pormenor, acaba por sê-lo, pese um tanto o conceito *CIV* que lhe é inerente e indissociável. E corre o sério risco de tornar-se o grande jogo do fim do milénio.

Visto no feminino, dir-se-ia que *Alpha Centauri* preenche todos os requisitos para ir ao encontro do novo modismo político que pretende, por via de uma lei que antes deveria ser uma condição natural, dar à Mulher – em plenitude – o lugar que ela tem de ocupar na sociedade.

Em nosso entender, estamos perante um jogo no feminino, com todos os pressupostos que mais se enquadram no exercício intelectual de Eva. Porque se trata de um bordado, de um rendilhar complexo, exaustivo, onde abundam, criteriosamente espalhados, condimentos, esquinas, bibelots, flores, jóias e tudo quanto passe pela imaginação do jogador.

Com esta análise é que Sid Meier não contava.

Quem diz Meier diz Brian Reynolds, afinal o *pai* da ideia, o génio louco que, depois de ter criado, com Sid, a base de *CIV II*, deu asas ao delírio criativo até chegar a esta maravilha.

É grande a tentação de reviver a trama e o conceito de *Outpost*, esse espantoso e polémico jogo de conquista espacial saído das mãos de um cientista da NASA que, em conferência de imprensa, admitiu, relutante, que *realmente é muito difícil de levar até ao fim*, quer pela sua prepotência quer pelos parâmetros de exigência de gestão onde, *a bota não batia com a perdigota*.

De igual modo (e por ser óbvio, além de justo), temos de compará-lo ao duo *Civilization*, dos quais perdeu o nome para a Activision. E aí temos que a terceira sequela não o é, por um lado, sendo-o por conter tudo quanto os milhares de apaixonados por *CIV* foram notando enquanto falhas ou necessidades enriquecedoras ao longo dos tempos.

Alpha Centauri impõe a gestão e a estratégia até às últimas consequências. Mas o divertido da

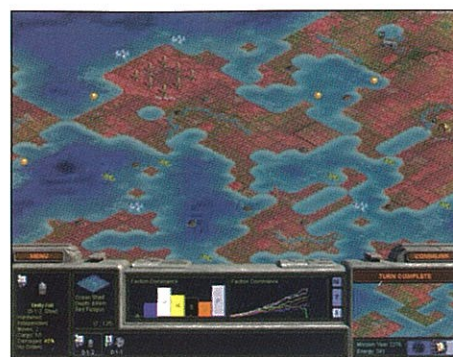
coisa é que, independentemente da sua complexidade, da miríade de questões que vai colocando, a cada passo, ao neo-colonizador espacial, raro o coloca perante prepotências inultrapassáveis de programação, ao mesmo tempo que lhe facilita um interface que lhe permite evoluir sem grandes sobressaltos e, muito menos, com dores de cabeça por não saber para que lado há-de virar-se.

Temos, pois, uma jogabilidade acima da média, mais a mais tendo em conta a complexa administração, os passos, os considerandos e os finalmentes em que nos envolvemos minuto a minuto.

Aspectos técnicos

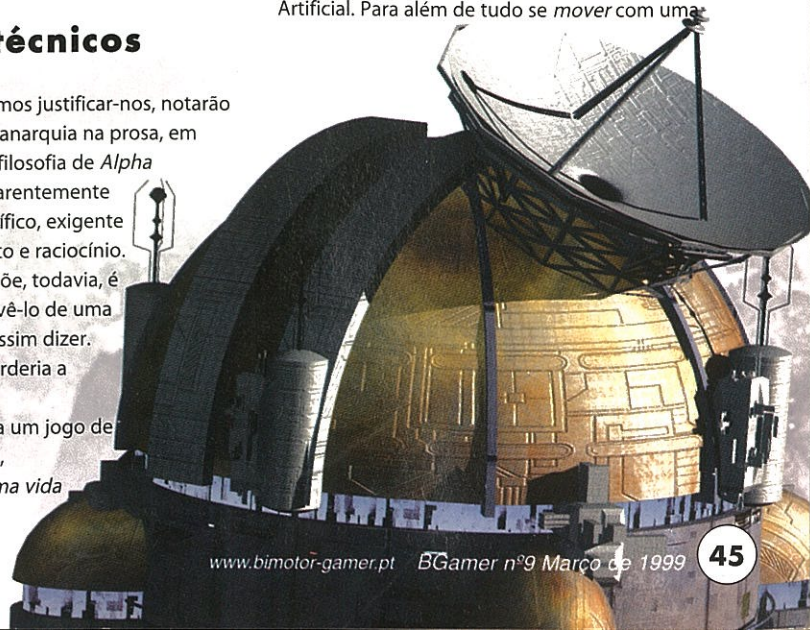
Sem que pretendamos justificar-nos, notarão os leitores uma cerca anarquia na prosa, em contraposição com a filosofia de *Alpha Centauri*, um jogo aparentemente *certinho*, lógico, científico, exigente em termos de intelecto e raciocínio.

A questão que se põe, todavia, é se vale a pena descrevê-lo de uma penada, aviá-lo, por assim dizer. E não vale, porque perderia a graça toda.

Por exemplo: face a um jogo de tão grande qualidade, prometendo *durar uma vida* porque nunca mais acaba com efeito, há-de arrastar-se muito para além de *CIV II*, nem por isso perdendo e encanto, mas antes gerando novos incentivos, outros desafios como dizer mal dos gráficos?

Bom, nem mal nem bem, antes pelo contrário. De facto, os responsáveis pelo projecto estiveram-se um tanto nas tintas para o aparato gráfico. Embora se denote uma evolução interessante face a *CIV II*, umas *pinceladas* de design com algum rasgo de criatividade – a fim de encher o olho – *Alpha Centauri* divorcia-se tranquilamente das sofisticações gráficas actuais, limitando o seu comportamento no teatro de acção ao essencial, com meras preocupações de quebrar a monotonia e de transmitir sequência evidente ao processo em curso.

Não esperem, igualmente, nada de especial da sonorização, que se apresenta bem mas não passa da possível, cumprindo apenas o objectivo de abrilhantar o ambiente para, num momento, dar um rasgo de si e impor-se pela diferença.

Mas tão só.

O que surpreende, isso sim, é a Inteligência Artificial. Para além de tudo se *mover* com uma

fluidez natural, como se enfrentássemos, exactamente, os desafios do evoluir de uma civilização forte, poderosa, e no entanto recém-nascida, quando surge o inimigo surgem os problemas.

Neste aspecto, pouco temos de vida facilitada. Impõe-se estar atento, desenvolver estratégias várias, que vão da mera condução dos problemas correntes à própria guerra, na qual o inimigo se revela imprevisível, duro de roer, convidando ao ensaio de tácticas ponderadas, na medida em que, por vezes, é muito difícil emendar um erro de avaliação.

Exercício no feminino

A base de raciocínio é, portanto, um autêntico exercício político, um caso de administração pública, um auscultar das sensações e reacções dos *filhos da nação* e, depois, a observação secundária, embora privilegiada, da componente militar.

Eis porque, insistimos no *exercício no feminino*. E tristes ficaríamos se a mulher portuguesa, cada vez mais *ligada* ao lúdico da informática, não se apaixonasse por *Alpha Centauri*, jogando-o até à exaustão, na sua promessa diária de *fazer mais uns centímetros de renda*.

É que, em derradeira instância, o último brinquedo de Meier/Reynolds impõe, a par com o desenvolvimento de estratégias mil, cuja tendência para o pormenor melhor se enquadram com a mentalidade feminina, desde o dealbar dos tempos habituada a gerir situações de risco, de ruptura, de penúria e também de abundância, *inventar* sempre onde não há o que deveria haver para que à família nada falte.

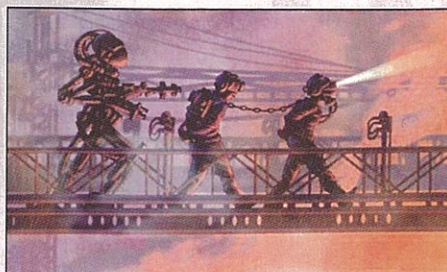
Entrevista com Sid Meier

Sid Meier cedo se tornou um dos maiores génios na indústria dos videojogos. Todos se lembram de títulos como Pirates, Colonization e mais recentemente Civilization II ou Gettysburg para enumerar só alguns dos seus êxitos. Dotado de um enorme espirito criativo, Sid grangeou projecção pela inovação e pelos conceitos de estratégia que implementou nos seus jogos. A BGamer teve o privilégio de falar com Sid Meier sobre a sua carreira bem como o seu mais recente título, Alpha Centauri.

BGAMER: ***Depois de todos estes anos ainda gosta de jogar, ou a sua paixão é apenas fazer jogos?***
Sid: Ainda gosto de jogar. Jogo muitos jogos de computador e de tabuleiro com o meu filho de 8 anos e divertimo-nos imenso. E claro que a criação de um novo jogo envolve jogá-lo várias vezes por dia.

BGAMER: ***Quais são os seus jogos favoritos dos últimos dois anos? Indique cinco títulos.***
Sid: Simcity 2000, Starcraft, Warcraft II, Wing Commander

BGAMER: ***Na sua carreira apenas tem feito jogos de estratégia. Porquê?***
Sid: Bem, fiz o F-15 Strike Eagle e o F-19 Stealth Fighter, simuladores de voo, e o Pirates! que era mais um jogo de aventura. Por isso não diria que apenas faço jogos de estratégia. Realmente divirto-me mais a jogar os de estratégia. Gosto de jogos que oferecem uma variedade de decisões interessantes e vários caminhos a seguir.

BGAMER: ***Pode adiantar alguma coisa sobre os seus novos projectos?***
Sid: Neste momento estamos a trabalhar no Alpha Centauri. É um jogo de estratégia de ficção científica por turnos. O jogo está a correr bem e já disponibilizamos uma demo no nosso site.

BGAMER: ***Uma questão importante: partilha da opinião de outros especialistas, de que o futuro dos jogos ainda está para vir? Por outras palavras, neste momento, a imaginação, a criatividade, pararam nos RPGs de acção, nos Doom-likes e nos C&C-like. Parece que não existem outros e novos géneros para explorar. Quer comentar?***
Sid: Uma coisa boa na indústria dos jogos é que temos vindo a criar novos géneros: first person shooters com o Doom, estratégia em tempo real com o Warcraft. Penso que de muitas formas re-definimos o género em tempo real com o Gettysburg! Isto é um género de evolução onde mantemos a acção, excitação e fluidez da jogabilidade em tempo real, mas juntamos-lhe a profundidade de um tópico histórico para avançar mais um passo. Por isso vejo uma grande oportunidade para os jogos em tempo real e outros géneros também para continuar a evoluir e a reinventar-se.

BGAMER: ***O facto de perder o exclusivo do título Civilization preocupou-o? Sente que perdeu um "filho"?***
Sid: Não, sinto que ganhei uma família totalmente nova e maior. Penso que as pessoas vão sempre fazer jogos "estilo civilization" quer seja sob o nome específico de Civilization ou não. Estou sempre interessado em ver onde os designers decidem levar os jogos tipo Civilization e Railroad Tycoon. Penso que há sempre espaço para melhorar.

Mas chega de dar-lhes confiança ou as vaidosas ainda nos interditam o computador, confiscam o CD, mandam para a cama mais cedo ou, pior ainda, fazem-nos correr o risco de ficar de plantão à mudança de fraldas, ao passar da roupa a ferro e essas lides que um Almirante que se preze tem de declinar.

Que complicação, senhores. Que trama e que talento o pô-la em acção e movimento. Tudo, em *Alpha Centauri*, faz lembrar os melhores filmes e, principalmente, os melhores livros de ficção científica na vertente da conquista do espaço.

A caminho da nova colonização, abrem-se-nos mundos em redor (vão-se-nos abrindo, ao jeito do velho tabuleiro de *CIV*). E o problema é esse: um novo mundo, com tudo quanto há, desde o velho e cobiçado ouro ao precioso urânio, a outros metais raros imprescindíveis para o desenvolvimento da colónia, da nova civilização, da investigação científica e tecnológica, do armamento.

E, bem assim, os índices de satisfação do povo, o equilíbrio da estrutura moral da comunidade, a gestão alimentar, o escrúpulo pelas vertentes social, cultural, educacional, de bem estar, a necessidade de investir na investigação tecnológica sem menosprezar as menores necessidades secundárias, paralelas, sob pena de tudo vermos desmoronar, o descontentamento a crescer, a demografia a desequilibrar-se.

Alpha Centauri será, porventura, um dos jogos mais difíceis, complicados e longos de acabar com que já deparámos. Ou mesmo o mais de tudo isso, com uma longevidade que lhe reforça as vantagens do investimento e o profundo prazer de resolvê-lo, lenta mas afincadamente, passo a passo, na descoberta de cada uma das 75 novas tecnologias, na criação de condições para ensaiarmos cada um dos 60 upgrades, na recolha e investigação imprescindíveis ao desenvolvimento dos projectos secretos que consolidarão o nosso império.

Ao lado deste aliciante processo de gestão vai-nos passando a guerra, por vezes calma de resolver, outras nem tanto, apelando ao engenho mas exigindo, sobretudo, dotes de grande estratega, a fim de pôr em movimento toda a máquina de guerra contra o inimigo poderoso que, de repente, nos visita.

Pelo meio, existirão preocupações ecológicas, porquanto algo se aprendeu do desastre, das

BGAMER: ***Tendo em consideração que Alpha Centauri pode ser considerado "o último projecto na carreira de Civilization II", este novo título é uma forma de expressar as suas saudades pelo seu título mais famoso ou apenas um tipo de maldade?***

Sid: Nem uma nem outra. Alpha Centauri é um projecto que Brian Reynolds, a equipa da Firaxis e eu concebemos como uma forma de explorar um assunto pelo qual sempre nos interessámos – o futuro da humanidade e o espaço. Alpha Centauri tem uma grande profundidade, inovação e novas e interessantes abordagens no design. Os fãs que gostaram dos jogos que eu e Brian fizemos no passado vão achá-lo familiar, sendo ao mesmo tempo uma experiência de jogo totalmente nova. Esperamos que os jogadores concordem que Alpha Centauri sobe mais um nível nos jogos de estratégia por turnos.

BGAMER: ***Como começou a programar? E a jogar?***

Sid: Cresci a jogar todo o tipo de jogos de tabuleiro e papel com os amigos e a família. O primeiro jogo electrónico que joguei foi o Space Invader nos anos setenta. Andei na University of Michigan e tirei um curso de programação de computadores. O meu primeiro emprego foi como programador da General Instruments (GI). Durante os anos em que estive na GI, comecei a escrever alguns programas. Mostrei-os a Bill Stealey, um colega, e em 1982 decidimos formar uma empresa de jogos de computador – a MicroProse. Depois de muitos anos na MicroProse a desenvolver jogos, saí e fundei a Firaxis Games em 1996.

BGAMER: ***E como começou a fazer jogos? Quais são os ventos que o levam?***

Sid: Muitas das minhas concepções de jogos têm por base tópicos que me fascinavam em criança, como Gettysburg, Pirates, Railroads, etc.. Muitas vezes começo com um assunto que gostei de aprender e procuro perceber o que deve ter sido viver essa época histórica. Começo então a desenhar um protótipo que incorpora esta informação para fazer a experiência ganhar vida para o jogador de uma forma divertida e interessante.

BGAMER: ***Como vê o futuro dos jogos agora que estamos a chegar ao fim do milénio? Vão existir surpresas nos próximos dois anos?***

Sid: Provavelmente não vão existir muitas. Se existirem, provavelmente vai ser no que se passa online e na forma como cooperamos e competimos online.

BGAMER: ***Acredita que um dos futuros prováveis dos jogos pode ser on-line (Internet) ou pensa que o jogador solitário vai continuar a existir por muitos anos?***

Sid: Penso que vão existir os dois. Penso que sempre existirão jogos que apelam aos jogadores solitários, tal como o solitaire continua a ser um marco no mercado dos jogos de cartas.

BGAMER: ***Umas últimas palavras para os fãs portugueses.***

Sid: Obrigado pelo apoio. Bons jogos!

agressões violentas e gratuitas que o bicho-homem perpetrou, ao longo dos anos, no planeta Terra.

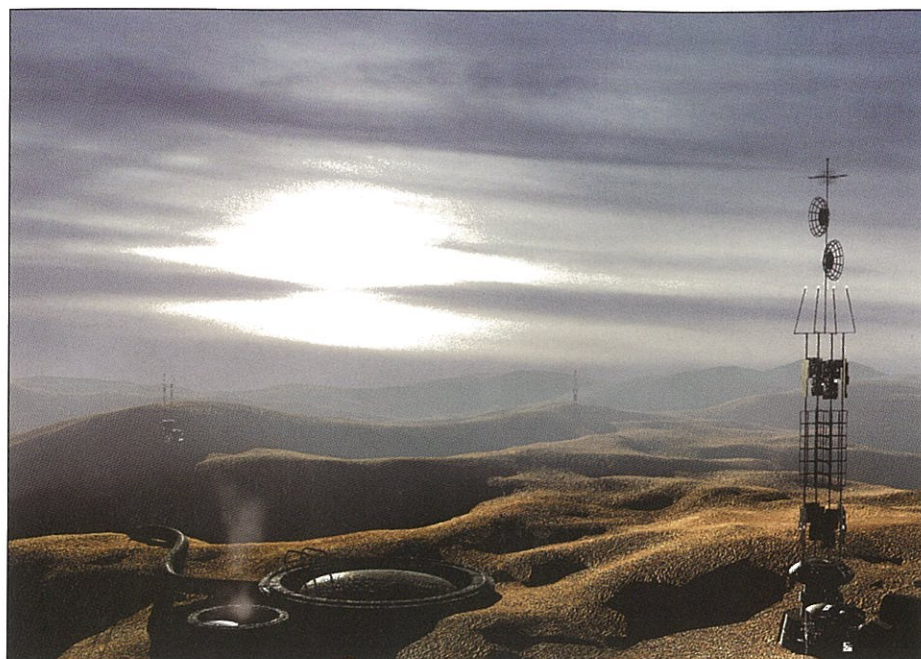
Os meandros do Poder

Como nada foi deixado ao acaso, temos ainda de contar, à partida, com rivalidades e facções desenvolvidas no seio da enorme mole humana viajando a bordo da nave que nos há-de levar à Terra Prometida. Aliás, a cena está bem vista e só podia ser assim. Onde é que já se viu o homem estar de acordo por muito tempo, não invejar, não discutir, aceitar e lutar em prol do bem comum?

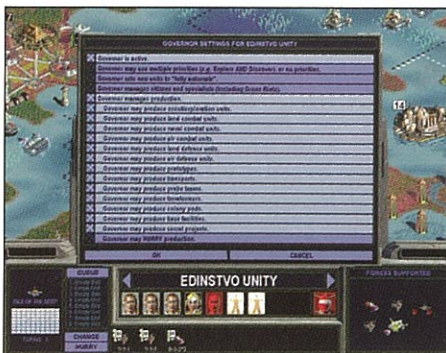
Portanto, cada corrente tende a fundar a sua própria cidade, dissociando-se e, em alguns casos, rompendo em definitivo com a comunidade global.

Por isso lá está Miriam Godwinson, a capelã da nave, cujo sonho é criar uma Nova Jerusalém onde prevalecerão os elevados valores essenciais, a religiosidade, o entrosamento com Deus.

Por seu turno, Deirdre Skye manifesta a sua personalidade científica. Quer tudo certinho, lógico, arrumado, tendo como objectivo maior a procura do conforto e bem estar a partir do desenvolvimento tecnológico resultante da investigação cuidada. A vertente ecológica é, aqui, uma constante.

Segue-se a ganância. *Irmãos e primos* dos responsáveis pelo colapso na Terra querem repetir a graça no novo planeta, liderados por Nwabudike Morgan, ex-director das Morgan Industries, para quem vale tudo em nome do lucro fácil e imediato. Para estes, Viva! a poluição e a exploração indiscriminada dos recursos naturais.

Há, ainda, a facção do médico cirurgião Prvain Lal que, embora de outras formas, luta também pela paz, o bem estar e a prosperidade. E a de Corazon Santiago, entidade guerreira por excelência, que aposta no Estado Musculado, generala à frente dos seus Espartanos. Ou ainda outro cientista, Prokhor Saratov, empenhado na investigação acelerada...

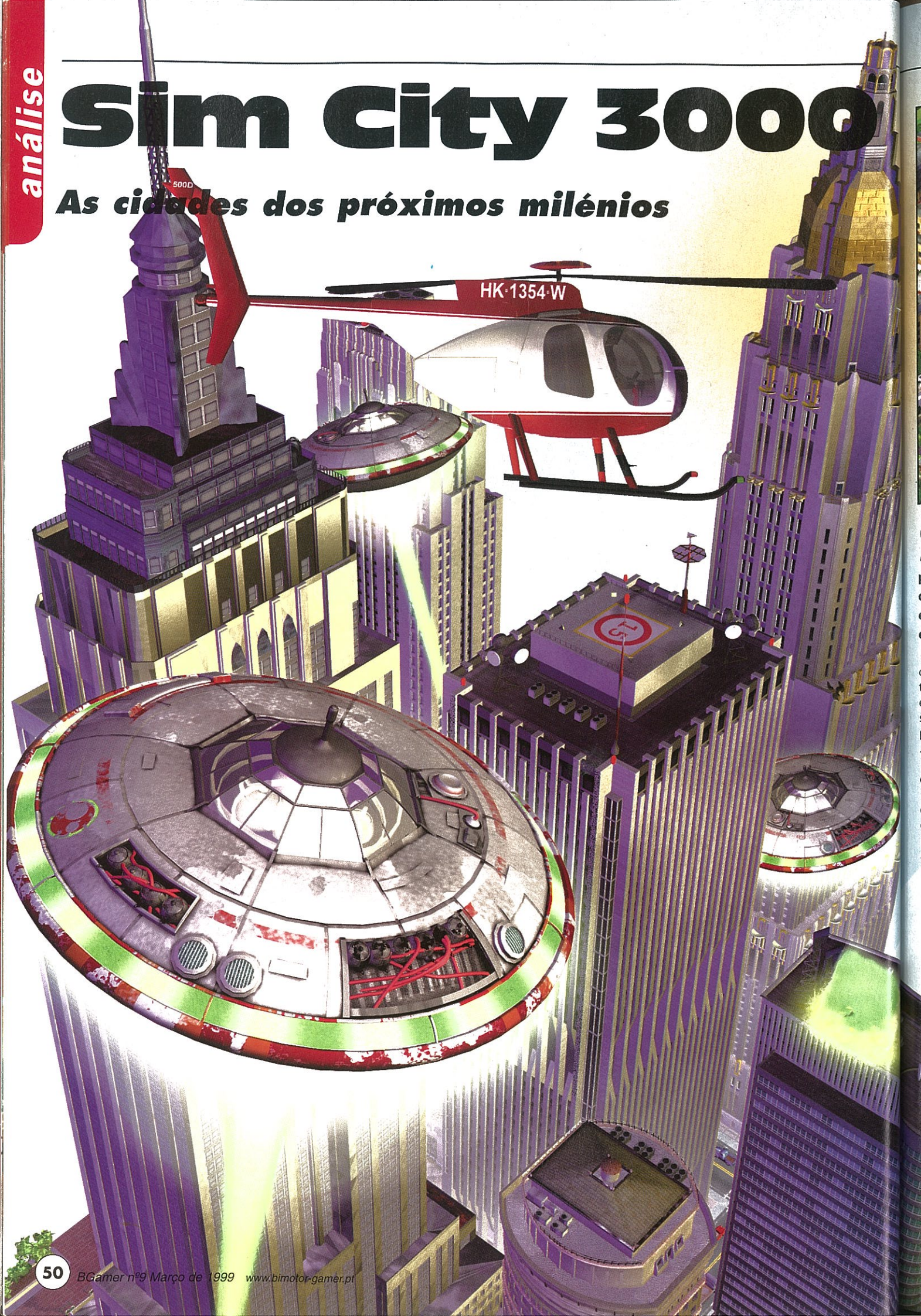
Em suma, a leitura do manual é, não só uma obrigação, como um ensaio de cultura em bem urdido esboço de romance traçando os contornos de uma expedição colonizadora espacial. E de uma coisa podem estar certos: não o ler é jogar *às escuras*, furtando-nos ao prazer de provar as delícias que nos aguardam no dealbar de cada turno.

Por isso, jogue-se. Se forças houver para tamanha tarefa.

Ilídio Alves

Starshot
Space Circus fever
Dísponivel no final de Março
PC CD ROM
3Dfx
INFOGRAMES

analise

Sim City 3000

As cidades dos próximos milénios

SimCity 3000 é uma simulação que não precisa de grandes apresentações. Quase todos nós passámos, seguramente, alguns dias/semanas/meses a planear, construir e gerir a cidade dos nossos sonhos, quer em *SimCity* quer em *SimCity 2000*.

Mas diga-se desde já, até para tranquilizar os fãs de *SimCity 2000*, que aquela cidade que tanto trabalho lhe deu, era a sua coroa de glória e que se encontra guardada numa diskette arrumada (se o seu cão não deu já cabo dela), algures lá por casa, pode ser importada por *SimCity 3000*. Aliás *SimCity 2000* fazia o mesmo em relação a *SimCity Classic*.

Num primeiro contacto as diferenças gráficas e do interface são abissais.

Os edifícios, mais de 350 em comparação com os 80 de *SimCity 2000*, são em 3D renderizado, com uma arquitectura e detalhes espantosos, muito embora no nível máximo de zoom apareçam um pouco pixelizados (note-se, porém, que a simulação permite o recurso a resoluções muito elevadas e a placas aceleradoras 3D, razão pela qual, se quiser tirar todo o potencial gráfico de *SimCity 3000*, vai precisar de um PC bem artilhado).

Em *SimCity 3000* foi mantido o mesmo critério de zonas residenciais, comerciais e industriais, havendo todavia três níveis de densidade populacional diferentes.

Os edifícios não precisam agora de estar ligados individualmente às redes de electricidade e água. É suficiente estarem nas redondezas que estas ligações são automaticamente asseguradas.

Um grande trunfo de *SimCity 3000* são os detalhes que os seus criadores puseram nas actividades e animações das cidades. Assim, se construirmos um hospital, por exemplo, nas zonas circundantes são visíveis médicos, enfermeiras e doentes. Construa uma zona residencial e observe bicicletas, skates e casais de namorados.

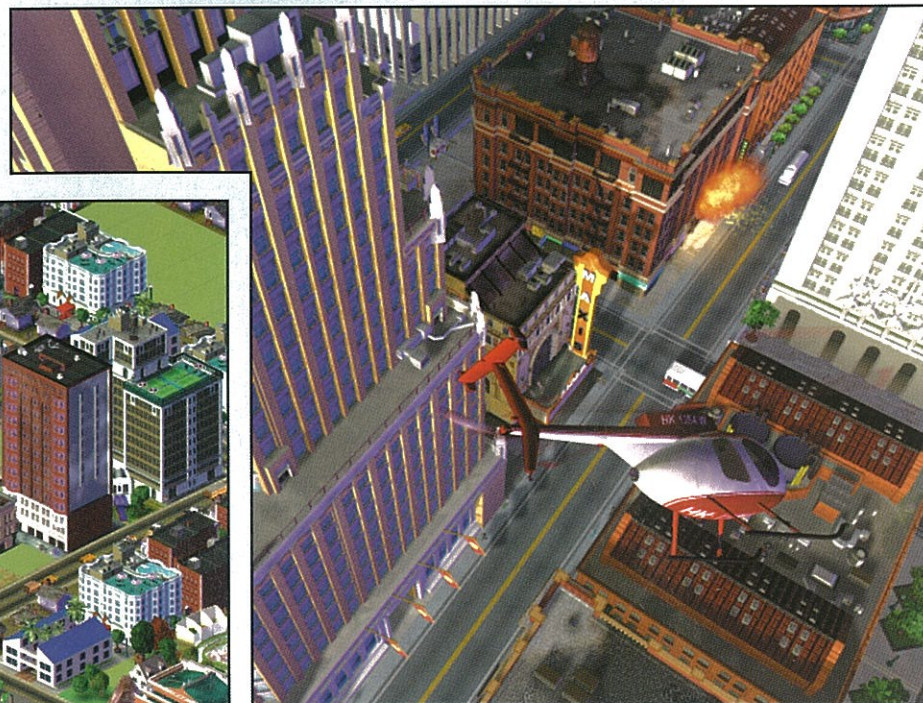
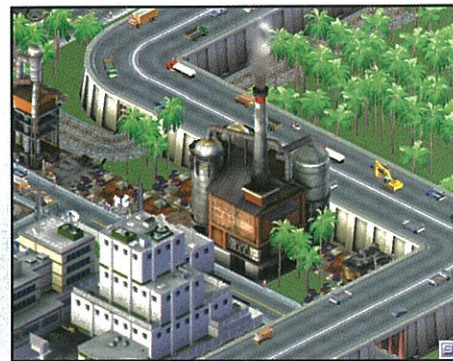
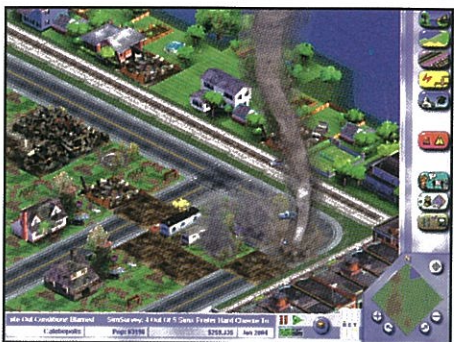
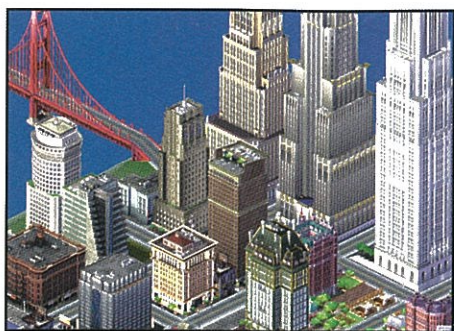
Em termos estratégicos, a nossa cidade deixou de estar isolada, tornando-se viável acordos comerciais com cidades vizinhas. Se, por exemplo, tiver electricidade ou água em excesso pode negociá-las com as cidades vizinhas.

Em *SimCity 2000* um dos maiores problemas era a congestão de tráfego, problema para o qual havia poucas soluções. *SimCity 3000* apresenta-se com um leque de opções mais variadas. Assim os habitantes das nossas cidades podem viajar em ruas normais, vias rápidas, autocarros, metro ou comboios, para se deslocarem de casa para o emprego, zonas comerciais ou qualquer outro destino.

SimCity 3000 brilha pelos detalhes que os criadores puseram nas actividades e animações das cidades

No que concerne às ruas é possível agora colocar ruas de dois sentidos com duas vias facilitando assim o fluxo de trânsito. As vias rápidas não só dão um aspecto moderno à cidade como também permitem aos seus utentes viajar mais depressa com poucas paragens. Os autocarros e o metro têm um efeito pronunciado na redução de trânsito, desde que as estações estejam correctamente posicionadas.

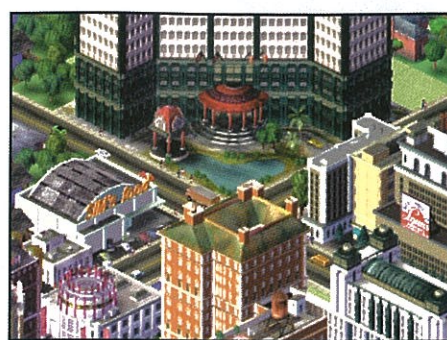
Os comboios, ou melhor dizendo, as linhas férreas também foram melhoradas e são agora nos dois sentidos, transportando passageiros e mercadorias.

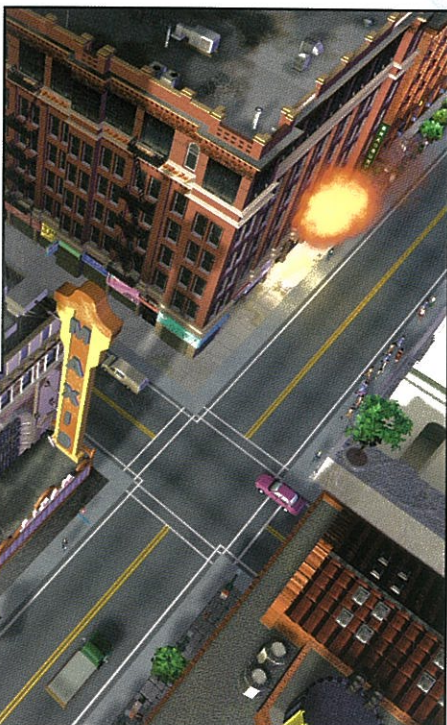
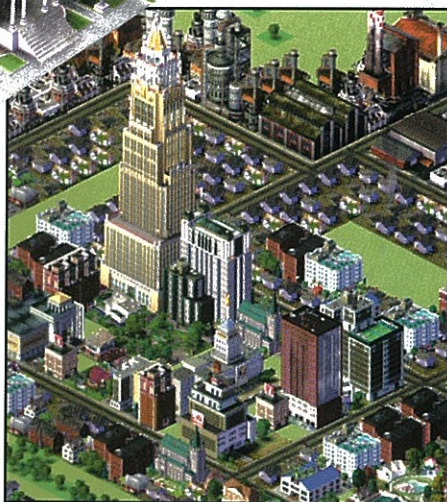
O resultado destas novas opções está bem patente, pois embora conduza a uma maior flexibilidade da simulação, introduz um novo

nível de complexidade. Uma coisa é garantida: sem uma boa rede de transportes a nossa cidade vai ter sérias dificuldades em crescer e prosperar.

Também os monumentos tais como o Big Ben, o Empire State Building, a Torre Eiffel, etc., não foram esquecidos e darão um aspecto visual mais realista e personalizado à sua cidade.

Convém não confundir estes monumentos com as recompensas oferecidas pelos cidadãos, se provar ser um bom Presidente de Câmara. Assim, se tudo correr bem, como recompensas poderá eventualmente receber uma vivenda, uma estátua em sua honra, etc.

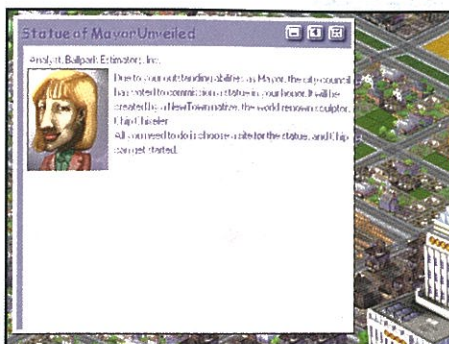
Se provar ser um bom Presidente de Câmara poderá receber uma vivenda ou uma estátua em sua honra

Os desastres têm agora uma melhor animação e acontecem em fases mais graduais. Por exemplo, num tornado que passe por uma rua, serão visíveis os veículos, pessoas e pó a serem sugados e posteriormente projectados no ar (isto se o Centro de Protecção Civil não conseguir activar as sirenes para evacuar as ruas atempadamente). Outros desastres como fogos, que evoluem numa série de estágios sucessivos e culminam com explosões, sismos que têm um efeito real no terreno, manifestações e desastres com OVNI serão contingências frequentes com que temos que lidar em *SimCity 3000*.

Uma novidade é a possibilidade de construirmos quintas em zonas populacionais de baixa densidade e de valor urbanístico baixo. Assim é normal observar quintas nos subúrbios de grandes cidades e de zonas industriais. É claro que estas quintas são zonas de baixa poluição e podem evoluir desde que estejam ligadas por estradas a centros urbanos ou industriais.

As condições atmosféricas não são totalmente realistas, pois não seria lógico, numa simulação em que a passagem de semanas e meses decorre em minutos, simular ritmos diários de chuva ou estio.

Todavia algumas nuvens a pairarem no horizonte são visíveis em níveis de zoom mais elevados.

As datas de início da simulação são as mesmas que em *SimCity 2000*, isto é, 1900, 1950 e 2000. Estas datas afectam não só a verba inicial monetária (cuja unidade é o Simoleons e não o Euro), mas também a morfologia do terreno e os edifícios disponíveis.

Uma barra no fundo do ecrã actualiza permanentemente os principais acontecimentos e não só, desde a ocorrência de tornados à carência de escolas ou congestão de trânsito. No fundo substitui em parte o jornal de *SimCity 2000* de uma maneira mais eficaz e agradável para o jogador. Estas mensagens têm coloridos diferentes consoante a sua natureza. Se clicarmos numa mensagem de um dos vários conselheiros disponíveis automaticamente abre-se um janela em que se pode "dialogar" directamente com essa personagem. As mensagens a vermelho alertam para situações de emergência que requerem uma acção imediata. Clicando nelas somos levados para os locais das ocorrências.

Embora *SimCity 3000* não esteja preparado para rede ou Internet, será possível participar em concursos no site www.SimCity.com.

Com o Building Architect Tool pode criar os seus próprios edifícios com detalhes à sua escolha

Do mesmo modo neste site estarão disponibilizados novos edifícios, elementos de construção e sobretudo o Building Architect Tool, com o qual pode criar os seus próprios edifícios com detalhes de janelas, portas, telhados e texturas à sua escolha.

SimCity 3000 será editado com versão para várias línguas (Português incluído), bem como uma versão para Mac.

Os mapas serão quatro vezes maiores do que em *SimCity 2000*.

A presença de conselheiros nas diversas áreas (finanças, transportes, saúde, educação, etc.) que não deixa de fazer lembrar o recém lançado *Caesar 3*, contribui para sermos bem sucedidos, embora os fãs mais veteranos de *SimCity* possam eventualmente dispensar esta ajuda suplementar.

Concluindo, *SimCity 3000* é uma excelente simulação que os futuros candidatos a Presidente de Câmara não devem perder.

Fernando Rosado

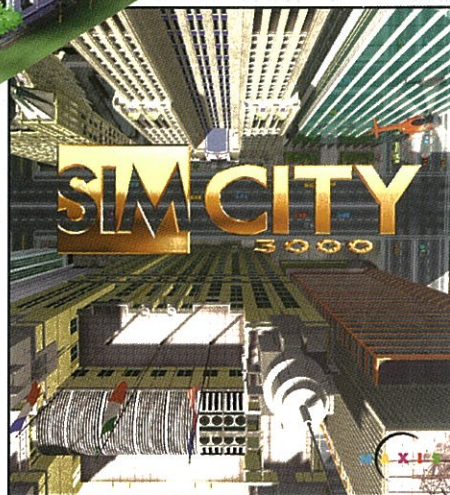
H I S T Ó R I A

Em 1987 Jeff Braun encontrou Well Wright que tinha em mente fazer uma simulação de uma cidade que permitisse ao jogador desenhar, construir e gerir a cidade dos seus sonhos. Embora o projecto fosse válido, tanto Jeff como Will não conseguiram persuadir nenhuma editora a financiar um jogo em que não se podia ganhar ou perder. Mas para grandes males, grandes remédios, e Jeff e Will decidiram criar a sua própria software house: a Maxis.

Em pouco mais de dois anos, um pequeno grupo de programadores trabalhando no apartamento de Braun, realizou *SimCity*.

A resposta do mercado foi fenomenal e mais de sete milhões de cópias de *SimCity* e afins foram vendidas até hoje, tornando-se num dois maiores best-sellers de jogos para computadores.

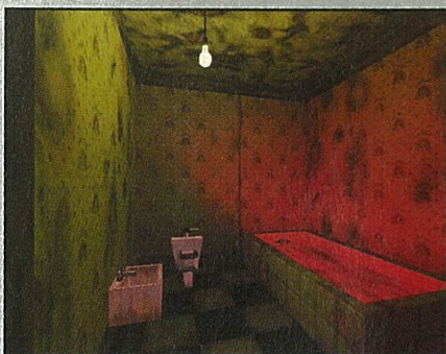
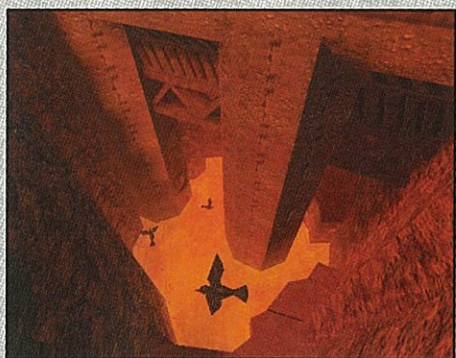
Entretanto outros projectos foram desenvolvidos pela Maxis: *SimCity Classic*, *SimCity 2000*, *SimEarth*, *SimAnt*, *SimFarm* e *SimTower*.

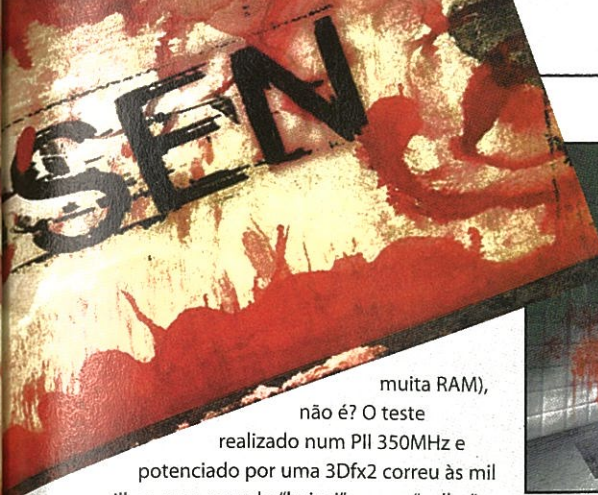
Actualmente, a Maxis, sediada em Walnut Creek, California, conta com cerca de cem empregados e faz parte do grupo da Electronic Arts.

Blood II: The Chosen

Para jogar até ficar com os dedos tintos de sangue

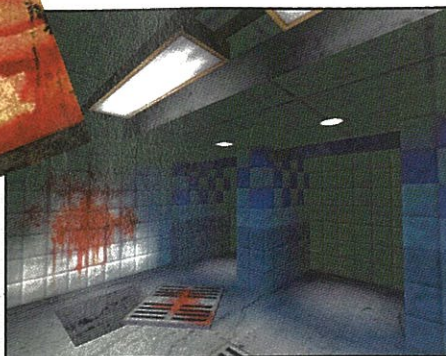
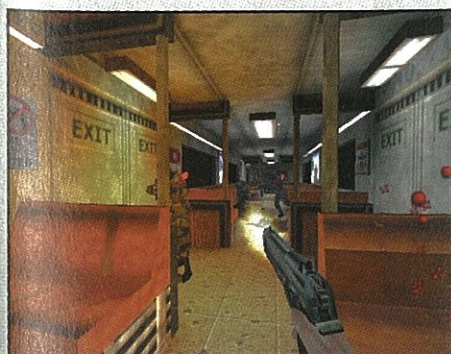
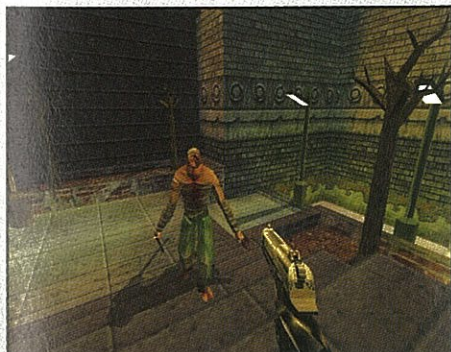
No principio era o verbo, ou seja, matar impunemente sem correr o risco de responder pelos crimes cometidos. Se o primeiro *Blood* já foi assim, a sequela promete não fazer o sangue coalhar...

Quem o garante é Jay Wilson, o designer que concebeu *Blood II* para a Monolith. Uma coisa é certa: mal demos uma vista de olhos pelo jogo, ficámos a saber que Jay fez um pacto com o diabo...

Vamos lá ver se nos entendemos: toda a gente sabe que o fruto proibido é o mais apetecido e que os episódios de crianças a disparar armas nos recreios nos Estados Unidos ou em Samora Correia nos fazem temer que algo vai mal em certas cabecinhas. Mas não me venham dizer que a "corrupção" está nos jogos "shoot'em up" ou nos "reality shows" televisivos. Nem sequer nos filmes de terror, com a assinatura de George (*A Noite dos Mortos-Vivos*) Romero ou nos romances de Lovecraft. Eu, pecador, me confesso. Tenho as mãos sujas de sangue. Mas é de jogar ao *Blood II*, o meu "karma" após um dia de "desk job". Não é por isso que passo a disparar impunemente sobre os vendedores de publicidade que me batem à porta.

Que conversa é esta? Se calhar não dá jeito para desbravar uma coluna de texto e lançar a pena do teclado para voos mais altos... Sobre *Blood II*, direi já o seguinte: foi o contraveneno ideal para "largar" o *Half Life*. Pelo menos, continuamos a delirar com as vantagens de um potente motor que arregala as imagens e as veste de brilho, reflexo e cor. O programa é pesado, sim senhor. Mas, hoje em dia, vivemos na era do PII (e da

***Blood II* é uma tremenda brincadeira que se aconselha a jogar no local de trabalho**

muita RAM), não é? O teste realizado num PII 350MHz e potenciado por uma 3Dfx2 correu às mil maravilhas, mas quando "baixei" para o "velho" P200 (que vendi ao Papá) o jogo queixou-se, e de que maneira. Fica já, à cabeça, este aviso à navegação.

Tal como em *Half Life*, o início desta aventura de horror coloca-nos a bordo de uma carruagem. Só que, no caso do jogo concebido por Jay Wilson, o vagão pertence a um metropolitano e, ao contrário do jogo da Valve, começamos logo aos tiros. Mal começamos, o nosso fogo certeiro converte em postas e membros saltitantes o que antes era um corpo atlético. Um espectáculo nada recomendável para mentes mais susceptíveis, digo eu.

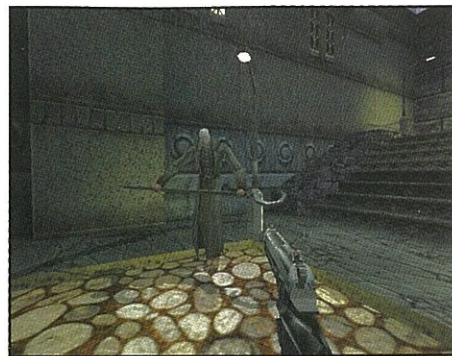
Apesar da aparente falta de imaginação ou da evidente colagem a um dos géneros mais desejados pelo público comprador de software lúdico, este é um produto que se justifica o "investimento", já que Wilson é um reputado perito em "reciclar" boas ideias (sobretudo as que possuem um leve aroma a "gore"). No fundo, *Blood II* é uma tremenda brincadeira que se aconselha a jogar no local de trabalho, em versão "multiplayer". Bem-vindos então ao universo pós-*Quake!*

Adão criou um Caim

Eles são personagens de nomes bíblicos (dois machos e duas fêmeas) que apontam a mira da sua arma a tudo o que mova e fazem corar de vergonha os serial killers mais temíveis. Neste novo ambiente 3D, tudo é incerto e perigoso. Como num filme de terror. É precisamente essa a proposta de um argumento bem urdido, convidando-nos a deambular em ambientes que nos fazem recordar cenários de filmes e a enfrentar inimigos pouco recomendáveis. Haja à mão uma arma capaz e o medo logo se converte em chuva de aço e metralha. Com uma placa aceleradora, o gozo da resolução gritante está mais que garantido. Não é este o prazer dos jogos virtuais?

Um espectáculo nada recomendável para mentes mais susceptíveis

Tal como nos vários jogos do género, convém apanhar o mais possível de armamento e munições para se endereçarem aos nossos inimigos mais queridos. O mesmo se diga relativamente à energia, que apanhamos dos corações (ainda palpitantes) daqueles que "tombam em combate".

É neste ambiente, interdito a menores de 12 anos, que chocamos com os destinos mal traçados de Caleb (o nosso Caim), e a sua tentativa em fazer ressurgir os membros da seita Cabal que presta homenagem ao deus Tchernobog. So what!!!, dirão aqueles que vivem com um dedo indicador dormente (o do gatilho, pois claro). Aconselha-se a calma, já que o momento é de respeito.

Façamos, então, as apresentações a estas personagens impregnadas de polígonos. Primeiro as senhoras: Ophelia, a dama de sangue frio, e Gabriella, a implacável. No fim, o rude Ishmael. São eles os escolhidos. O seu objectivo?

Desmembrar (literalmente) os inimigos que se reúnem diante da corrupta Cimmerian, uma organização empenhada em dominar o Mundo.

A sequência do jogo flui como um filme de época, com arquitectura tipicamente gótica, e com uma linha narrativa condutora. Graças ao motor Litgtech 3D, as cores matizadas, os efeitos de luz, sombra, movimento de água e efeitos em superfícies transparentes, "a magia" torna-se realidade.

Miguel Gonçalves

Editora: Monolith/GT Interactive
Especificações:
P166 MHz; Win 95; Direct 3D ou compatível; placa aceleradora; 32 MB RAM; 550 MB espaço livre; CD-ROM 4X; DirectSound

Motor gráfico potente, na linha dos melhores do género

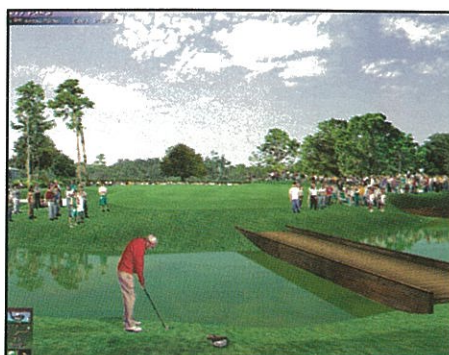
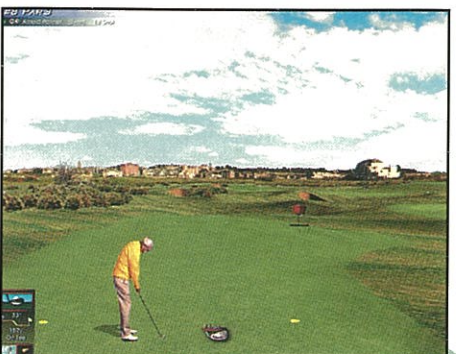
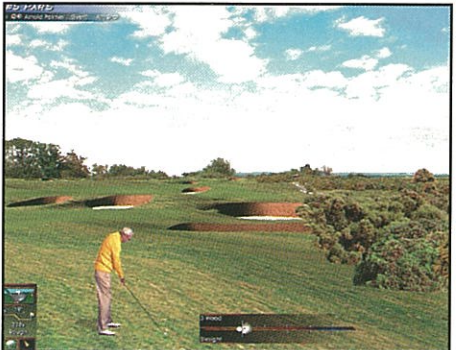
Reverso da medalha: o motor "patina" nas configurações mais "leves"

90%

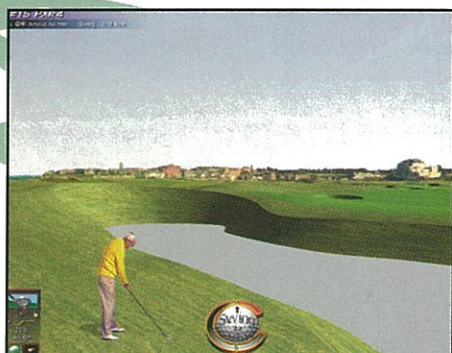
Links LS 1999

A tradição nos greens virtuais continua a chamar-se Links

A série de golfe *Links* não precisa seguramente de apresentações. Sempre foi considerada a referência dos jogos de golfe e com toda a propriedade. E a edição de 1999 não foge à regra: continua a ser a melhor simulação de golfe.

Nesta edição existem quatro percursos: Latrobe Country Club (Pensilvania), St. Adrews Links Old Course, Arnold Palmer's Bay Hill Club & Lodge (Florida) e Entrada at Snow Canyon (Utah). Os cenários destes percursos são perfeitamente maravilhosos, mas a nossa preferência vai para Latrobe em que realmente dá gosto dar umas tacadas no ambiente de uma bela tarde de Outono, observando a magnífica folhagem das árvores que nos rodeiam. O grafismo destas paisagens, se não é o melhor entre os jogos de golfe, está pelo menos entre os melhores, apesar de não haver recurso a placas aceleradoras 3D. A resolução da imagem pode ir até 1800X1440! (se o seu monitor aguentar, e o seu PC for suficientemente "musculado" para tal). Porém, para o comum dos mortais, a resolução de 1024X768 é perfeitamente aceitável.

Um dos pontos fortes desta simulação reside, aliás como sempre na série *Links,* no comportamento real da bola sobre o relvado. Em *Links 99* todas ou quase todas as leis da Física são respeitadas com o máximo rigor, havendo factores importantes a ter em consideração, como por exemplo a inclinação do relvado, o vento, a altura da relva, etc. Não conte com facilidades nesta simulação.

Em Links 99 todas ou quase todas as leis da Física são respeitadas com o máximo rigor

Uma novidade desta edição é a possibilidade de swing de dois modos diferentes além do original com 2 cliques do rato. Em *Links 99* o swing pode ser efectuado com 3 cliques do rato e de um modo inovador, denominado "powerstroke" que dá um acréscimo de realidade à tacada. No entanto este último modo, tal como no golfe real, requer alguma prática.

Links 99 está preparado para on-line e pode jogar-se ao vivo em www.LSTOUR.com com espectadores virtuais e vozes em tempo real. Como novidade, *Links 99* disponibiliza também um editor que permite criar um modo próprio de jogo (MOP).

Em relação ao som ambiente, não sendo muito variado nem abundante, esta simulação respeita a paz e a tranquilidade dos greens.

Em conclusão, se não possui nenhuma simulação de golfe, *Links LS 1999* deve ser a sua escolha prioritária. Se já tem a edição de 1998, dê uma vista de olhos à de 1999 e vai ver que não se arrepende de a adquirir.

Fernando Rosado

Editora: Eidos
Especificações:
P150, Win95/98/NT, CD-ROM 4X, 32 MB RAM,VGA 2 MB a 800X600 a 32K cores, placa de som de 16 Bit

▲ Realismo e qualidade gráfica

▼ Difícil para jogadores ocasionais

90%

Apache Havoc

Helicópteros para novatos e veteranos

No plano das guerras virtuais, russos e americanos continuam a dominar. Para jogar a ouvir *A Cavalgada das Valquírias...*

Cada vez mais, as software houses estão empenhadas em oferecer um "plus" pela compra dos seus produtos. Será porventura uma forma de compensar o comprador que dá algumas notas de conto (em breve, serão euros) por um jogo que terá de o entreter durante longas horas. Nesse aspecto, *Apache Havoc* constitui um investimento seguro. Saibam porquê.

Este é um jogo que tanto cativa o piloto com inúmeras horas de voo, como o neófito que aprende a voar

Com créditos firmados no que diz respeito a simuladores de voo, a Empire Interactive oferece-nos agora a possibilidade de ultrapassarmos as limitações de um jogo com apenas um único aparelho. Depois das aventuras históricas a bordo de um bi-ou-triplano, em *Flying Corps (Gold* ou não), para além das propostas presentes em *F/A-18 Hornet* e *Korea* e, ainda de *Mig Alley,* chega a vez de subirmos aos céus com um "chopper". Um? Um não, dois! É que *Apache Havoc* é um dois

em um, ou seja multiplica as opções já que nos oferece um invejável par de helis para pilotarmos em inúmeras escaramuças aéreas. Falamos do americano AH-64D Apache Longbow e do russo Mil-28N Havoc B, helicópteros preparados para missões cirúrgicas a baixa altitude.

Os cenários do solo, recortados em 3D, apresentam-se-nos com uma nitidez e visibilidade extrema

Pelas possibilidades que oferece e pela relativa facilidade de domínio dos aparelhos, este é um jogo que tanto cativa o piloto com inúmeras horas de voo, como também o neófito que agora aprende a voar.

Desde logo, uma característica se nota ao descolarmos. É que os cenários do solo, recortados em 3D, apresentam-se-nos com uma nitidez e visibilidade extrema. Um deslumbre visual conseguido graças a um potente motor gráfico que nos permite visualizar com um grande grau de nitidez os alvos no solo, mas também esconder inúmeras ratoeiras.

Esperam-nos missões heróicas em territórios problemáticos, como Cuba, Tailândia, Rússia, em numerosas campanhas dinâmicas. Em todo o caso, um dos aspectos que faz deste jogo um achado é a possibilidade de utilizarmos os "acidentes" do terreno a nosso favor, criando emboscadas ao inimigo, usando-os como camuflagem ou para escapar aos radares. É claro que estas possibilidades serão amplamente utilizadas pelos nossos alvos.

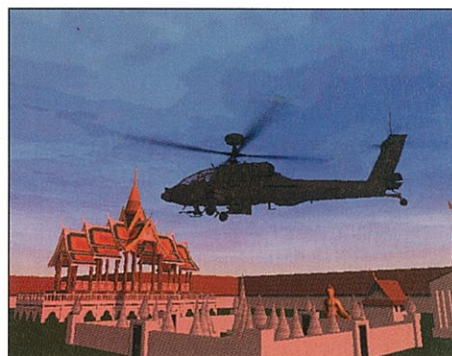
Em matéria de jogos, já se sabe, o luxo visual está intimamente ligado às placas aceleradoras. *Apache Havoc* não foge à regra, já que o Direct 3D permite a aplicação da maioria das placas 3D do mercado. Os helicópteros estão muito bem modelados e possuem 30 pontos de vista dentro

do "cockpit", para além das belíssimas visões exteriores. Saúda-se a experiência das diferentes condições climatéricas (noite, chuva, neve, nevoeiro) com resultados positivos no realismo das missões.

Esperam-nos missões heróicas em territórios problemáticos, como Cuba, Tailândia ou Rússia

Já que falamos de realismo, não convém esquecer que este tipo de jogos triplica o interesse quando são apreciados em todas as possibilidades. Falam por si, os modos multijogador, via modem, rede ou Internet.

Os comandos não são demasiado complicados, se bem que uma "cábula" de um teclado surja como uma ajuda preciosa. Armamento. Convém falar, não é? Rockets, mísseis e metralha de vária ordem não faltam.

Em face ao exposto, o leitor poderia incorrer no erro de pensar que não tem um computador adequado para correr este jogo. Engano. *Apache Havoc* nem sequer exige uma grande máquina para correr este jogo. Desde que possua, pelo menos, um Pentium 166MHz, com 32 MB RAM. Se bem que só tenha a ganhar com um hardware mais "musculado". Em suma, um "must" para os portadores de "brevet" e uma sensacional aventura para os restantes. Já me esquecia, o calhamaço do manual (todo em inglês) pode (e deve) ser lido na íntegra (no autocarro ou nos intervalos do estudo).

Miguel Gonçalves

Editora: Razorworks/Empire
Especificações: WIN95/98, Pentium 166, 32 MB RAM, Soundblaster ou 100% compatível, CD-ROM 4X, 100 MB espaço livre em disco

▲ Nova estratégia de combate com o aproveitamento dramático do solo

▼ Digamos que o que é bom pode ainda ser óptimo

90%

Close Combat III The Russian Front

Uma beleza clássica que se levou a um especialista em maquilhagem para sofisticar

A Frente Russa é isso mesmo. Estamos perante uma sequela modernaça – a terceira – do velho clássico desenvolvido pela equipa da Atomic Games para a Microsoft.

Close Combat III apresenta um interface mais amigo do jogador

Modernaça porque mais estilizada, com sombras mais *in* rodeando o visual, *roupagem* mais actual no design, renovação no *porte e no andar*, o que quer dizer no interface, aparência global mais actuante, convencendo o jogador de que o que é bom pode sempre tornar-se um pouco melhor.

E ainda bem, porque nisto de mexer nos jogos de guerra, redesenhar-lhes os cenários, acrescentar-lhe uns pós disto e daquilo e impingi-lo como se de coisa nova se tratasse já não pega. Acontece, vai acontecendo, mas (esses) fica(m)-se pelo lugar merecido abaixo do meio da tabela.

Além de que em *Close Combat III* o desafio é, ele próprio, novo, na medida em que nos desafia a cumprir um destino pouco dado a manifestar-se tanto nos jogos de tabuleiro como nos de computador: combater no teatro dramático europeu onde sempre foram perdidas as grandes guerras – a Frente Russa onde Napoleão e Hitler ficaram no caminho curto e enganoso entre o Outono e o Inverno.

Entretanto, a terceira série de *Close Combat* soube adaptar-se bem às circunstâncias do novo teatro de guerra – e, por assim dizer, das cada vez mais prementes exigências dos estrategas virtuais – enriquecendo a sua panóplia militar com outro armamento/unidades que vão para além da Infantaria comum a posicionar-se no terreno.

Desta feita, os generais de poltrona e monitor têm à sua disposição um vasto número de tanques, inúmeras viaturas de cavalaria motorizada, peças de artilharia e outras máquinas de guerra características da tentativa de invasão russa, em que Estaline se riu e Adolfo Hitler arrancou, ainda mais, o curto e mal aparado bigode cuja imagem o imortalizou pelo ridículo.

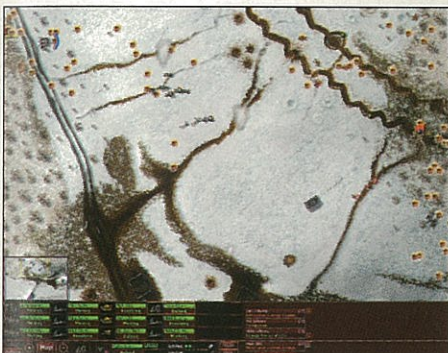
Donde, neste novo cenário – pelo menos no que concerne aos jogos até hoje ditados para PC – temos as duas habituais opções: confirmar o quase *dolce fare niente* das tropas soviéticas, que quase

Jogo em tempo real, *Close Combat III - The Russian Front* apresenta, como acima apontámos, um interface mais amigo do jogador, o que o torna menos stressante e, naturalmente, mais convidativo.

Quanto à aparência global, relevante num tipo de jogo um tanto parado, tendendo à monotonia com que, horas a fio, passamos a encarar o cenário, vale dizer que houve um esforço, bem conseguido, de burilar um tanto a situação, pelo que *Close Combat III* encerra um apelo que a sua aparência 2D dificilmente ensombra.

De notar, ainda, que o ambiente gráfico, um tanto ao estilo de *C&C* (visto na perspectiva de cima para baixo), se apresenta detalhado e agradável, com nota alta para o respeito pela configuração do terreno.

Close Combat III - The Russian Front vai, obviamente, à Internet, onde podemos travar renhidas batalhas, jogando-se ainda em rede ou via modem, contra um adversário de ocasião.

Ilídio Alves

se limitaram a ver o imperialismo alemão afundar-se na neve tiritando de frio até à morte; ou inverter os papéis e provar(-nos) que, afinal, o insano austríaco filho de uma judia chamada Ana bem podia, afinal, ter ganho a batalha que o perdeu.

O ambiente gráfico, um tanto ao estilo de C&C, apresenta-se detalhado e agradável

Mas o ensaio de uma nova filosofia de combate conseguido pelos especialistas da Atomic Games não se ficou pela introdução de novas unidades bélicas. Aos gráficos, por exemplo, embora ao velho estilo de *variação sobre o mesmo tema*, foram acrescentados pormenores de circunstância, essencialmente realistas que, para além de os enriquecerem em termos de visual, desempenham papel interessante no exercício da estratégia de Estado Maior de Operações.

Por outro lado – e contudo seguindo a filosofia da oportunidade, para que nada no jogo seja gratuito – foram-lhe acrescentados outros *encantos* de percurso e situação, patentes nomeadamente na força dos elementos. O rasgo é importante, tendo em conta que a batalha da Frente Russa tem, em tudo, a ver com a fúria da intempérie.

E o certo é que as condições atmosféricas fazem sentir, com rigor, os seus efeitos sobre a marcha das tropas, dificultando-a à medida que a neve cai, gerando crescente obstáculo físico e climatérico à soldadesca em confronto. Tais efeitos fazem-se, também, sentir no inerente à moral e, consequentemente, ao rendimento dos homens no teatro de acção.

Toda a complexidade deste interessante exercício de estratégia militar encontra-se, ainda, enriquecida por uma apurada Inteligência Artificial aos mais diversos níveis, o que torna o desafio bem mais interessante do que o seu antecessor.

Sanitarium

Talvez para maiores de 18

Vasculhar a mente humana é ir, assumidamente, à cata de tanto lixo quanto não há memória de existir numa lixeira.

Misturar tudo isto com os ditos *demónios dentro de nós* é, para além da carga científica natural que a devassa encerra – o navegar retrospectivo até ao subconsciente – ensaiar uma incursão, por vezes perigosa, na Filosofia do Oculto.

Ou, no mínimo, no paranormal.

Daí, admitamos, a recomendação *Maiores de 15 anos*, que supomos avisada mas pecando por defeito. Melhor seria 18 e, mesmo assim, de mente sólida, pouco ou nada influenciável. Isto porque, como se sabe, o *perigo* dos vídeo jogos assenta nos registos que deles vamos fazendo no subconsciente e que, não raro, nos levam a sonhar com eles, a trama, a resolução de problemas, as escapatórias, todas essas coisas.

Garantimos que quem fizer o percurso de Sanitarium nunca mais será o mesmo

Tratando-se de uma aventura – por sinal uma das melhores e mais consistentes que tivemos oportunidade de explorar – envolvendo interessantes sequências cinemáticas, efeitos de luz e sombra, transparências e outros *its* que lhe conferem um realismo pouco comum ao género, *Sanitarium* é pouco recomendável a influenciáveis.

Posta a advertência e aguçado o apetite, partamos para uma exploração viva e sentida ao longo de nove episódios, entremos em mundos aparentemente surrealistas que de surrealismo, afinal, nada têm (somos nós e os nossos demónios), enquanto vamos interagindo com *coisas que nem vos conto*, por *medo* e porque perdia a piada toda.

Em suma, *Sanitarium* (desenvolvido pela ASC Games para a MindScape) não chateia nada enquanto, ao mesmo tempo, nos dá cabo dos nervos se, com empenho e intelecto, mergulharmos nele.

Aliás, não temos outra hipótese se não fazê-lo, bem mais pelo guião, fantástico (nos vários sentidos do termo), do que pelos puzzles com que vamos deparando e tentando resolver.

A sonoplastia é, igualmente, fantástica (os fundos musicais surgem profundos e envolventes), os efeitos sonoros espectaculares.

Quanto aos gráficos, digamos que precisam ser vistos com os olhos e o sentimento que *Sanitarium* vai gerando sobre nós para melhor se entenderem, julgarem, apreciarem. O ambiente é tétrico, os cenários de bom recorte e gracioso (assustador) pormenor.

Nos últimos anos nada se fez com tamanha profundidade, com tanto esmero, com tão grande (enorme) envolvência.

Reza a história que um homem acorda, amnésico, num sanatório. E o explorar da sua vida passada e futura começa aí, num percurso verdadeiramente infernal, ao logo de três CDs que parecem nunca mais acabar.

Sanitarium é um ensaio sobre a demência da própria sanidade mental.

Um delírio digno de ser levado até às derradeiras consequências.

A síntese só pode ser – experimentem.

Garantimos que quem fizer o percurso de *Sanitarium* nunca mais será o mesmo.

Ilídio Alves

Editora: MindScape
Especificações:
Requisitos mínimos: Windows 95, Pentium 90, 16c MB RAM, CD-ROM 4X, 30 MB espaço livre em disco

▲ Tudo

▼ A carga emocional

91%

ProPilot 99

Uma escola de pilotagem, um meio virtual de completar horas de voo.

Por muito que a velha rivalidade se mantenha, pouco importa se ganha a Microsoft com o *Flight Simulator* ou a Sierra com este *Pro Pilot*.

Haja, isso sim, muitos mais instrumentos de trabalho como este, independentemente da proveniência, porquanto cumprem uma função didáctica notável, complementando de forma económica mas funcional uma lacuna que, as mais das vezes, o dinheiro não pode alcançar.

Porque o combustível é caro, porque horas de voo, a sério, estão pela hora da morte.

De facto, o importante é haver ferramentas desta qualidade, com as quais os pilotos de poltrona possam exercitar-se, por vezes nem tanto por gozo pessoal mas, em muitos casos, a fim de executarem imprescindível treino a averbar na caderneta da experiência.

Iniciados, amadores de médio curso ou profissionais empenhados encontrarão, em *Pro Pilot '99*, o instrumento de eleição visando as suas necessidades de treino ou aprendizado, dado o seu rigor tecnológico, a simulação precisa e avançada do voo real, a qualidade global da obra. *Pro Pilot '99*, registando interessantes melhorias face à sequela anterior, permite ao iniciado a familiarização com os preceitos da aviação civil, o ensaio de uma carreira de voo a partir da mais elementar manobra ao voo de precisão por carta e instrumentos, cruzando rotas com o auxílio do ATC (Air Traffic Control).

O forte progresso obtido na já de si boa qualidade gráfica do programa, agora beneficiando da sofisticação tecnológica oriunda das placas aceleradoras 3D (Glide), permite agora o gerar das mais diversas condições atmosféricas com grande rigor, o que implica um maior recurso aos instrumentos de voo.

E depois temos a diversidade de máquinas, cujos cockpits apresentam rigoroso design, tais como o novo Cessna C172R (de 1997), o Cessna C172P, o Beechcraft Bonanza V35, o Beechcraft Baron B58, o Beechcraft King Air B200 e o Cessna CitationJet 525.

Mais do que para indefectíveis do voo em plena liberdade, *Pro Pilot '99* aconselha-se a quem sonhe com aprender, efectivamente, a arte de *cavalgar as nuvens* a bordo de um avião a sério, por virtual que seja, quer em termos de aulas práticas, afinal as que conferem o maior prazer, como das imprescindíveis teóricas, obtidas não só através do detalhado manual (o Flight Companion), como de um bem concebido *compêndio* (o How To Fly Pro Pilot), onde encontramos tudo quanto precisamos saber para voar.

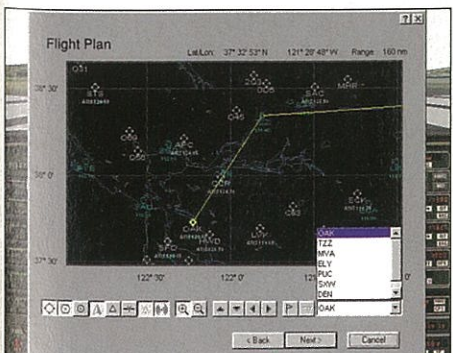
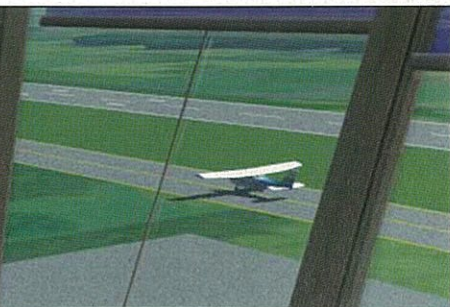
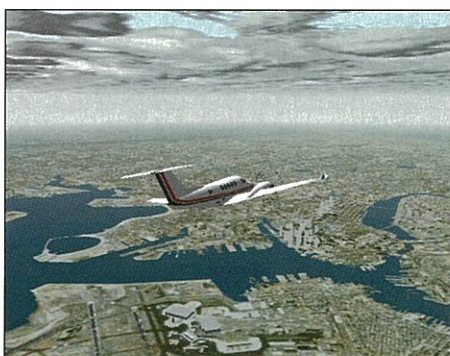
Pro Pilot '99 permite ao iniciado a familiarização com os preceitos da aviação civil

As cartas de voo, a par com o aparato gráfico, permitem-nos voar em simulação próxima do real através dos Estados Unidos, Europa Ocidental e Canadá, vivendo a experiência dos cerca de 38 milhões de relevos e acidentes de terreno,

marcos, estradas e auto-estradas, rios e locais de aterragem (cerca de 4000 aeroportos), em navegação à vista ou por instrumentos, para os mais evoluídos.

Os sistemas auxiliares de navegação incluem o ILS, NDBs e VORs, Audio ATC e Global Positioning Systems (GPS).

Agora, é só descolar à procura das melhores aterragens.

Ilídio Alves

Rival Realms

Clone entre pares

A primeira sensação, após instalar *Rival Realms*, que provavelmente todos iremos ter, é que estamos em presença de um novo *Warcraft II*.

Porém, *Rival Realms* vai mais longe que *Warcraft II* com inovações e elementos verdadeiramente interessantes.
Isto porque aos habituais elementos de estratégia em tempo real (construção-desenvolvimento/aquisição-treino de unidades) foram adicionados outros factores.

Assim o primeiro deles é a característica fundamental nos RPGs: todas as unidades vão adquirindo pontos de experiência durante os cenários que constituem uma campanha. De igual modo, as unidades podem recolher artefactos e armas havendo a possibilidade de as trocarem entre si. Note-se porém que o processo durante as batalhas é praticamente impraticável.

O segundo ponto que constitui uma novidade reside no facto de no fim de cada batalha, ou melhor cenário, ser possível salvaguardar as unidades que sobreviveram, o que é muito conveniente pois estas unidades são normalmente bastante experimentadas, com artefactos, armas e magias muito poderosas.

Desde que haja ouro, elas devem ser requisitadas para utilização nos cenários posteriores. Diga-se de passagem, que esta fórmula já tinha sido utilizada, embora sem grande sucesso, em *Warwind* 1 e 2. Todavia, estou em crer que o mecanismo que foi implementado em *Rival Realms* está melhor conseguido, talvez com maior transparência e facilidade de utilização.

Estes são os pontos fortes e inovadores de *Rival Realms*. O jogo em si desenrola-se dentro do estilo de *Warcraft II*, acrescentando ainda a possibilidade de as nossas tropas poderem deslocar-se e combaterem em formações, o que é, efectivamente, uma mais valia a ter em conta, evitando em parte o processo normal destes jogos de "todos ao molho e fé em Deus".

É inevitável a comparação com *Warcraft II*, pois as semelhanças são demasiado óbvias. Assim, se bem me lembro, em *Warcraft II*

As unidades podem recolher artefactos e armas havendo a possibilidade de as trocarem entre si

eram necessários três recursos: madeira, ouro e óleo. Em *Rival Realms,* além das duas primeiras matérias primas, vem juntar-se a comida, isto é, há necessidade de cultivarmos plantações e procedermos à sua colheita.

Existem três raças distintas: humanos, elfos e peles-verde, este últimos com fortes semelhanças a orcs. Cada raça origina uma campanha diferente, cada qual com vinte cenários.

As unidades específicas de cada raça têm unidades distintas. Os humanos, por exemplo, podem ser seleccionados entre aldeões, arqueiros, cavaleiros, padres, mágicos e ladrões. Também as unidades marítimas e aéreas, bem como as construções, são específicas para cada raça.

Rival Realms permite vários modos de jogo: campanhas, cenários, cenários personalizados e multijogador.

No que concerne à parte técnica refira-se que o jogo está, por assim dizer, datado, isto é, o grafismo e o som não estão ao nível dos padrões actuais. Assim, embora haja dois níveis de zoom, o mais potente é perfeitamente para esquecer pois é de um grafismo extremamente grosseiro.

A música e efeitos sonoros são aceitáveis. Concluindo, não se pode afirmar que *Rival Realms* seja um experiência nova. Será antes, mais um aprofundar de *Warcraft II* com inovações suficientes que justificam a sua aquisição. Enquanto não saem outros títulos como *Total Anihilation: Kingdoms* ou *Age Of Empires II: Age Of Kings, Rival Realms* será uma opção a termos em conta.

Fernando Rosado

2ª Opinião

Foi com curiosidade e alguma nostalgia que abordei este *Rival Realms.* Sendo um fanático da obra prima que dá pelo nome de *Warcraft II* (o meu jogo de culto), as expectativas ficaram aquém do esperado. Efectivamente, *Rival Realms* é um clone de *Warcraft* salpicado com alguns condimentos, pescados ali e acolá. Não seria difícil pegar no conceito de *Warcraft II* (já com barbas) e espevitá-lo, por exemplo, com a introdução de um melhor grafismo - é inadmissível o retrocesso verificado em *Rival Realms.*

Mas nem tudo é "mau" em *Rival Realms.* Saliente-se a brilhante gestão das unidades, o ganho de experiência aplicável ao longo dos vários cenários e a possibilidade de gravar os seus heróis que mais se destacaram no decurso das batalhas e transportá-los para os cenários seguintes.

Acima de tudo o que importa dizer é que no meio de tudo isto estou a jogá-lo e a gostar. Se calhar é só uma questão de nostalgia. Será?

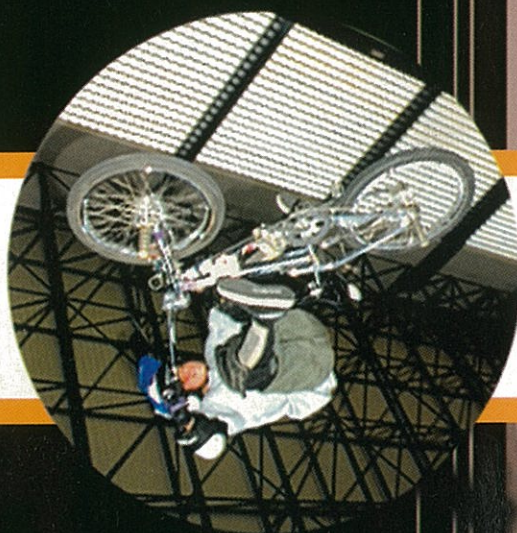
Rui Rodrigues

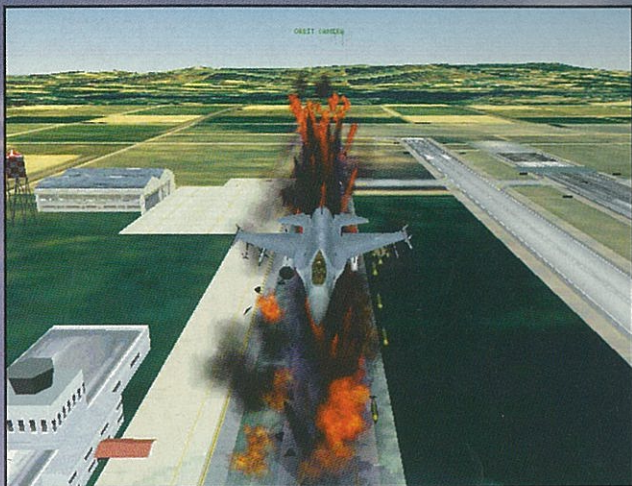
Editora: Titus
Especificações:
Requisitos Mínimos:
P90, Win95/98, 16 RAM, CD-ROM 2X, Placa gráfica SVGA

▲ Elementos de RPG
Possibilidade de salvar as unidades

▼ Realização técnica a desejar

81%

Time Controls
Info
WWW.PORTUG
Layer 4
al Wipe
Reset
About...
sition Completion
61%
100%
Angle
40.5
100.0
01:11
Untitled-1
Hide Shy Layers

Falcon 4.0

Há simuladores mais realistas do que outros, este bate-os às milhas

Tal como nos aviões a sério, antes de serem dados como operacionais, também nos gizados para computador necessitam de uma longa fase de testes a ver se bate tudo certo.

É que, como calcularão, simular um simulador (perdoem a redundância) tem que se lhe diga, passando por muito mais do que andar à cata de bugs para, depois, eliminá-los.

Falcon 4.0, esse belo prometido voo em F-16-C Block 52, era esperança de delícias por parte dos pilotos virtuais deste caça que fez história. Garantiam os responsáveis pela Spectrum Holobyte que o projecto tinha ganho asas para voar tão logo, há cerca de dois anos, a Microprose lançou a versão 3.0.

Mas 24 meses não bastaram, garantem os especialistas internacionais na matéria, para que programadores e *testers* conseguissem apurar, ao limite desejável, tão ansiosamente aguardada máquina de guerra aérea.

Porém, garantem as mesmas fontes, a compra da Microprose pela Hasbro deu *fogo de cauda* ao projecto, levando a que, sob pressão das conveniências comerciais e dado o montante do largo investimento entretanto feito, *Falcon 4.0* saltasse para os escaparates.

Erro ou não, menos perfeito ou assim-assim, agora nada há a fazer... excepto ir escrevendo uns quantos *patchs* atirando-os para a Internet, onde já existe um à espera de download, destinados a corrigir defeitos de circunstância entretanto verificados.

Ora, brevetados de poltrona, o que importa isso se *Falcon 4.0* é um bombom, talvez com paladar demasiado forte para a generalidade dos pilotos, mas decerto capaz de fazer as delícias dos mais experientes, dos que sonham e pensam ser

Falcon 4.0 é mesmo para especialistas com muitas horas de voo

muito mais emocionante tomar os comandos de um avião ainda em fase de teste do que pilotar um já pronto para o que der e vier. A emoção é outra, a adrenalina uma constante, pois nunca se sabe se o conseguimos pôr no ar, quando a aterragem é uma incógnita, o voo aberto uma ansiedade?

Creiam, apesar de (...), que *Falcon 4.0* está um espanto. Exige demais, requer conhecimentos profundos da arte de cruzar os céus, pede joystick com os Gs à força toda, não se ajeita nem um bocadinho com outro tipo de comando, mas voa que é uma maravilha, cumpre missões como só ele.

Pede um Pentium dos grandes, quilos de RAM, placas gráficas do caneco, aceleradoras 3D... ou nem sequer levanta o nariz do asfalto da pista. Mas, depois, (só) tem o mais belo e detalhado cockpit de que reza a história das avioquices simuladas, interactivo como ele só, a pedir constantes clicares de rato para as devidas instruções... e um *side winder* à maneira.

Por tudo o que foi dito, vale o seguinte aviso à navegação: *se, porventura, é um novato nestas coisas, esqueça, escolha outro, vá curar mágoas... ou prepare-se para se ejectar minutos depois do início da sua carreira.*

De facto, *Falcon 4.0* é mesmo para especialistas com muitas-muitas horas de voo, sem medo nem pudor para avançar até à Net à compita ou *batendo asa* com outros eleitos, tendo por cenário a península da Coreia, numa guerra sem quartel em tempo real, de onde se destacam as texturas de solo foto-realistas em soberbo 3D, as comunicações rádio (e demais efeitos sonoros), o completíssimo armamento, o pormenor aviónico dos F-16C e o fervor das campanhas a cumprir, numa sucessão de missões ar/terra/mar que, geridas pelo (exclusivo) Campaign Manager, criam essas sensações únicas de tensão, caos e aventura tão próprias da guerra aérea actual.

Ilídio Alves

Editora: Microprose
Especificações:
Pentium 166 (266), 32 MB (64) RAM, SVGA (800x600 16-bit HC, placa acel. 3D, D3D ou Glide, rec.), CD-ROM 8x, Win 95/98 e 400 MB HD

▲ Quase tudo

▼ Inacabado

90%

Test Drive 4x4

Terrenos lamacentos

Depois de nos dar algumas pérolas da simulação desportiva, a Electronic Arts derrapa e espalha-se ao comprido com *Test Drive 4x4.* Nem sempre é saudável andar em todos os terrenos.

Test Drive 4x4 poderia, conjuntamente com *Toca 2* ou *Colin McRae*, encabeçar a lista dos grandes títulos de carros lançados em 98. Mas tal não acontece. A grande dose arcada em detrimento de uma vertente de simulação deita tudo a perder. Apesar de a condução de um Saleen Explorer ou de um Land Rover Defender fazer subir os níveis de adrenalina, o exagerado grau de irrealismo (leia-se não simulação) provoca-nos algum tédio e saturação ao fim de algumas dezenas de minutos de "voo". Cheguei mesmo a pensar se estes veículos tinham asas ou eram adeptos da levitação, tais eram os saltos que davam em percursos que têm de tudo menos estradas em alcatrão. Tal exagero acaba por roçar um pouco o ridículo. Por um lado, ficamos estúpidos ao ver como conseguimos manter a estabilidade do carro sem este se despenhar no solo, depois de nos lançarmos (com este de lado) para a terra de ninguém. Por outro, andamos literalmente em todos os terrenos. Sobre carris de comboios, pelo interior de palácios e mesquitas, em quintas pejadas de vacas.

A grande dose arcada em detrimento de uma vertente de simulação deita tudo a perder

Tudo isto para tornar a nossa condução mais espectacular, em que teremos de contornar inúmeros obstáculos, chegando por vezes a não saber para onde ir. Só que isso nem sempre é bem conseguido. Há vacas contra as quais batemos e perdemos tempo, outras há pelas quais passamos como se de um fantasma se tratasse.

Embora o número de traçados seja uma dúzia, na verdade só corremos em seis locais diferentes, pois outras tantas provas dizem respeito aos circuitos percorridos no sentido inverso. Se pensarmos que queremos competir na classe final "Open", será necessário passar pela "Hummer", "Safari", "SUV", "Truck" e "Military" e conquistar o primeiro lugar em todas elas. Desta forma, em cada "liga" é obrigatório disputar cinco provas e, consequentemente, repetir algumas das pistas disponíveis ("Havai", "Marrocos", "País de Gales", "Santa Cruz" e "Mojave"). O Grand Cherokee é o jeep que nos oferecem de início para competirmos na classe "SUV". À medida que arrecadamos dinheiro com os pontos que somamos na prova, ganhamos outra bolsa para adquirir, por exemplo, um Hummer que compete na modalidade com o mesmo nome e na "Militar".

Muito mais poderia haver neste jogo que parece denunciar a falta de zelo dos produtores de *Test Drive 4x4.*

Luís Rei

análise

Future Cop L.A.P.D.

Um shoot'em-up com efeitos espectaculares e um grafismo soberbo

Mais uma vez a cidade de Los Angels, que tem servido de palco a vários títulos do género, vê a degradação social, o crime e um terramoto tomarem conta do seu destino.

Bandos organizados de criminosos dividem a cidade entre si e o departamento de polícia de L.A. (LAPD) tem entre mãos uma crise diabólica.

A solução reside num veículo de referência TAC X-1 Alpha, um robot que se pode transformar numa espécie de hovercraft, e especialmente nos seus reflexos e alguma táctica para repor a ordem.

É neste cenário que por vezes faz lembrar o famoso *Syndicate*, muito embora *Future Cop* pouco tenha a ver com estratégia pois trata-se sobretudo de um fabuloso shoot'em-up, que o nosso robot vai evoluindo ao longo de oito missões extremamente bem conseguidas.

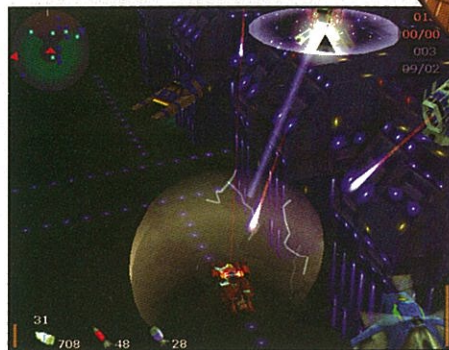
O nosso X-1 Alpha equipado com três poderosas armas tem como objectivo destruir tudo o que se mexe – e talvez seja esta a melhor estratégia a adoptar. Por vezes é necessário carregar em alguns interruptores para abrir determinadas portas e recolher alguns powerups que darão a recarga da armadura, munições e armas mais poderosas. Estas últimas devem ser reservadas para o fim dos níveis pois um boss mais ou menos poderoso estará à nossa espera.

Além deste modo de jogo, denominado Crime Wars, existe um segundo, Precinct Assault que oferece mais alguns elementos de estratégia. Numa breve descrição diremos que embora se pilote o X-1 Alpha, somos acompanhados por helicópteros e tanques que se obtêm atingindo determinadas torres, e cujo objectivo final é invadir a base inimiga enquanto defendemos a nossa.

Com este conceito de jogo, embora possa lembrar um clone de *C&C*, pode garantir-se que *Futre Cop* não tem rigorosamente nada a ver com o referido título. *Future Cop* é essencialmente um shoot'em-up.

A melhor estratégia é disparar sob tudo o que se mexe

Este segundo modo de jogo garante uma maior longevidade ao título, já que oito missões parecem realmente saber a pouco.

O grande trunfo de *Future Cop* reside na sua realização, pois embora se trate de uma conversão de um hit da PSX, o grafismo foi altamente melhorado. E os resultados, sobretudo se possuir uma placa aceleradora 3Dfx, estão bem patentes. Efeitos de luz dinâmica, explosões que são verdadeiras obras de pirotecnia, detalhe rigoroso dos cenários, etc.

Em termos de visão o jogo é acompanhado por uma câmara automática, como já vai sendo habitual. Todavia, existe a possibilidade de passar essa câmara a modo manual com 5 ângulos de visão diferentes.

Uma nota para recomendar o uso de um gamepad com dez ou mais botões, estilo Sidewinder da Microsoft, pois facilita enormemente o controlo do nosso X-1 Alpha.

Enfim, *Future Cop* é certamente um dos melhores shoot'em-up dos últimos tempos, com um grafismo soberbo e uma jogabilidade a toda a prova.

Fernando Rosado

Editora: Electronic Arts
Especificações: Win95/98, P166, 32MB RAM, CD-ROM 4X, SB 16, 3Dfx. Corre também em MAC.

▲ Grafismo espectacular
Modo Precinct Assault

▼ Número reduzido de missões.
Só se pode salvar no fim das missões.

Thunder Brigade

Ó Arcada, ó Arcada, que ainda és fonte de inspiração e prazer

Queria ser sério, escrever com siso e tino sobre este tiro-neles da Interactive Magic, mas não posso. E, no entanto, confesso que nele aliviei todo o meu stress dos últimos dias, a raiva da gripe australiana.

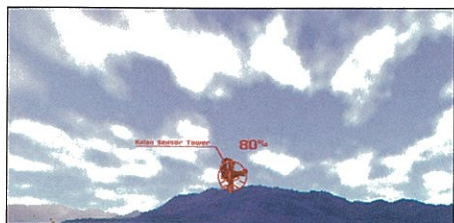
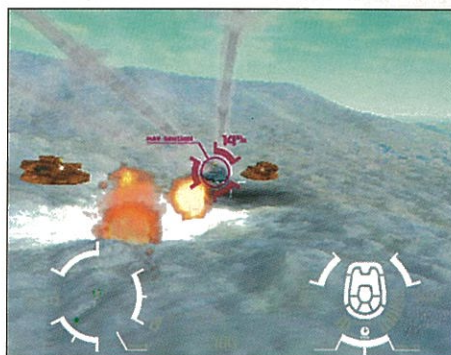
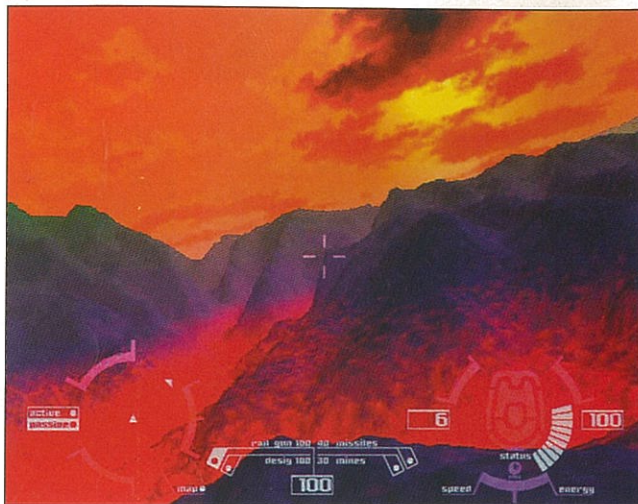
Recordei *X-Wing*, os Jedis da vida, *Star Trek* do meu contentamento, na ânsia de derrubar Vader – o Maldito.

Tive prurido em ir à Internet, encarar as dezenas de cenários que aguardam 32 artilheiros de eleição. Claro que tentar a ligação em rede (LAN), estava fora de hipótese.

***Thunder Brigade* é o exemplo do que pode ser feito, de interessante, com um programa de Arcada**

Debrucei-me sobre o Editor de Campanhas, a ver como funcionava, e achei-o benzinho, embora tenha enfrentado problemas na fase inicial.

Em contrapartida, deliciei-me com um instrumento que andava por lá, chamado *Learn as you go*, que nos ensina tudo quanto precisamos saber. É um treino e tanto, que só peca por não nos afinar a pontaria, afinal o elemento imprescindível para espatifarmos o inimigo.

Mas do que gostei foi de constatar que os gráficos não dependem de uma placa aceleradora 3D, que correm lindamente, com efeitos especiais a encher o olho, explosões lindas, velocidade vertiginosa, sem esquecer a mobilidade das naves – afinal são tanques voadores – avançando por montes e vales à procura do inimigo que está mesmo a pedi-las.

Impressionou-se o poder de fogo, a fluidez como tudo se processa. Mas isso não é de admirar, pois o meu PC é um Ferrari com Porsche Design. Ponham-no lá a correr num Pentium 100, como eles dizem, mesmo com 32 MB de RAM, e depois digam que soluça.

Fiquei convencido de que *Thunder Brigade* respeita, minimamente, as leis da Física e gostei

de ver aquela Inteligência Artificial a debitar, tornando os feitos do inimigo mais duros de roer.

Insisti, esmerei o tiro, ensaiei manobras de Ás com a manche do joystick. Ah! Como é bom disparar de rajada, sem hesitação nem remorso, sobre aqueles malvados que ameaçam a liberdade e a integridade da raça humana.

Thunder Brigade é o exemplo do que pode ser feito, de interessante, com um programa de Arcada vertido directamente para o computador. Convence, mas não vence nem ultrapassa aquela barreira de qualidade dos seus congéneres superiores lançados durante o ano passado.

Mesmo assim, satisfaz. E é isso que conta. Principalmente para os fãs do tiro-neles no espaço sideral, com trinta missões de arrasar à espera.

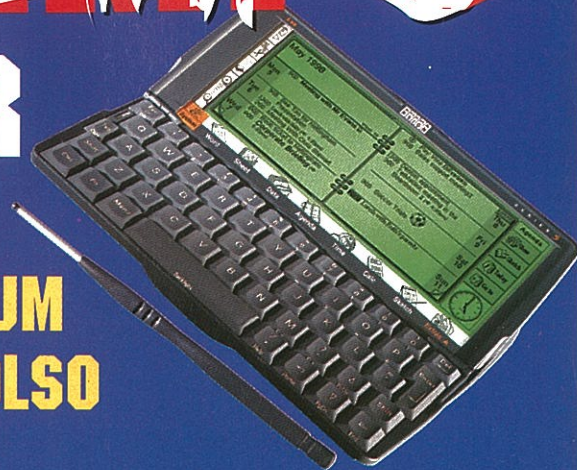
Alexandre de Moraes

PSION/BIMOTOR BGAMER

A BGAMER TEM PARA OFERECER UM FANTÁSTICO COMPUTADOR DE BOLSO PSION SERIE 5.

BASTA CRIAR UM SLOGAN COM O MÁXIMO DE 12 PALAVRAS E ENVIAR PARA:

PASSATEMPO PSION/BGAMER
PRAÇA PROF.SANTOS ANDREA, Nº17 A/B
1500-510 LISBOA

PSION SERIE 5

O AUTOR DA MELHOR FRASE RECEBE UM COMPUTADOR DE BOLSO PSION SERIE 5

PASSATEMPO PSION / BGAMER

Bimotor GAMER B

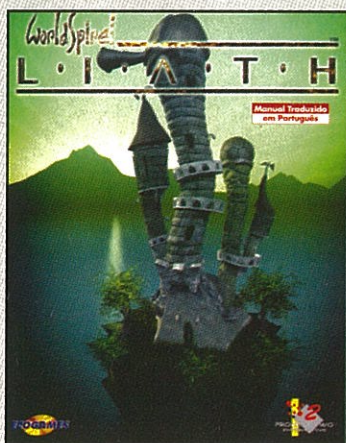
FRASE:

Recorte pelo picotado, cole num postal com o seu nome, morada e telefone, e envie a sua frase para a morada acima indicada até 31 de Março de 1999.

E AINDA...

Liath

Onde é que o tempo pára? Será talvez esta a pergunta das personagens de uma aventura gráfica que se desenrola em torno de uma das coisas mais importantes da nossa era: o Tempo. Em Azeretus, o tempo não tem o decurso correcto, o que permite uma série de enigmas relacionados com ele, assim como toda a distorção que acontece quando as personagens entram nesta cidade. Vão em busca de uma amiga que, perdida no tempo, não consegue sair da cidade. Depois de lá entrarem, será que conseguem regressar?

Liath é uma aventura interessante, com um bom grafismo, pecando apenas pelo interface, que se revelou algo confuso.

Pedro Silva

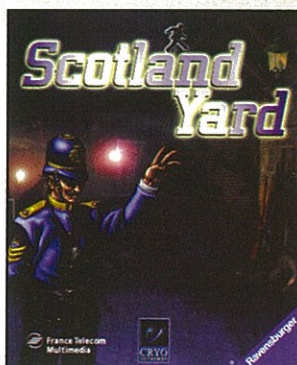
Requisitos mínimos:
Win95, Pentium 133, 16 MB RAM, CD-ROM 4X, 40 MB espaço livre em disco, SVGA 2MB, Soundblaster ou 100% compatível

Tal como eu, penso que muitas pessoas se vão sentir "enganadas" com este jogo. Esperava um jogo de investigação do tipo *Broken Sword*, mas saiu-me um jogo de tabuleiro. O interesse prende-se com a investigação através dos recônditos cantos de Londres, podendo ser a Lei ou o Criminoso. As personagens à nossa

Scotland Yard

escolha para este clássico jogo de tabuleiro vão desde Mata Hari a Drácula, passando por Frankenstein e muitos outros famosos detectives e infames bandidos.

Aconselhável apenas para os fãs do jogo do tabuleiro ou da Scotland Yard.

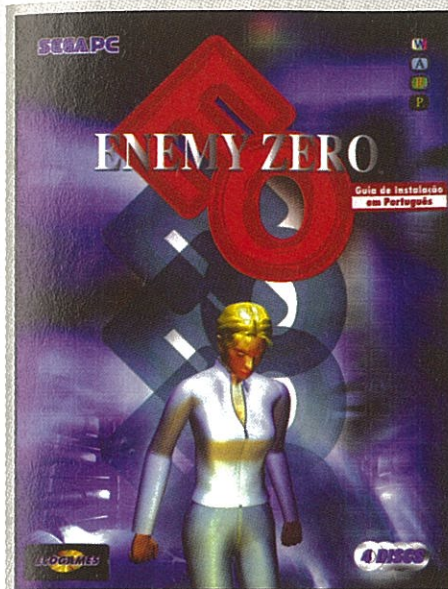
Pedro Silva

Requisitos mínimos:
Win95/98, Pentium 166, 32 MB RAM, CD-ROM 8X, SVGA 2MB, Soundblaster ou 100% compatível

Barrage

Mais um jogo de acção onde o objectivo é por mar, terra ou ar disparar contra tudo o que se mexa. O pior é que a velocidade é tanta que se torna difícil premir o gatilho ao mesmo tempo que passamos pelos inimigos. Com um excelente grafismo, onde a sua placa 3D pode brilhar com as explosões que a levam ao limite e bons efeitos sonoros, *Barrage* podia ser um vencedor. Pena é a sua jogabilidade que deixa algo a desejar, caso contrário, atiraria *Barrage* para a galeria dos melhores shoot'em up do ano. Para os aficcionados deste tipo de jogos, pode ser uma boa escolha. Talvez não seja a primeira, mas penso que a pode colocar na sua lista de compras.

Pedro Silva

Requisitos mínimos:
Win95/98, Pentium 133, 32 MB RAM, CD-ROM 4X, 98 MB espaço livre em disco, Soundblaster ou 100% compatível, placa aceleradora 3D

Enemy Zero

Depois do lançamento para a Saturn, onde obteve um moderado sucesso, *Enemy Zero* tem agora edição para PC. No papel de Laura, terá como principal missão descobrir o que se passa a bordo da nave Aki. Está assim lançado o mote para a nova aventura gráfica da Sega.
Usando e abusando de sequências em FMV, *Enemy Zero* peca pelos demorados tempos de espera que temos que suportar sempre que apanhamos algum objecto ou executamos outra acção que não seja andar.
Gabe-se acima de tudo os brilhantes planos cinematográficos que fazem deste jogo/filme uma obra a adquirir só pelos fanáticos de aventuras gráficas.

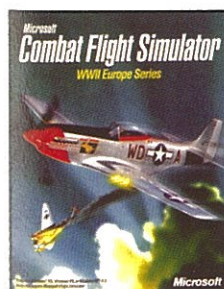
Manuel Viana

Requisitos mínimos:
Win95/98, Pentium 133, 16 MB RAM, CD-ROM 4X, Soundblaster ou 100% compatível

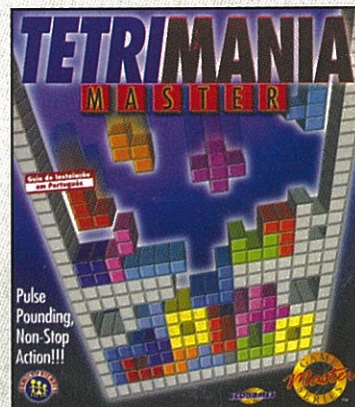
Combat Flight Simulator

Definitivamente os simuladores de voo da 2ª Grande Guerra estão na moda. *Combat Flight Simulator* oferece-nos duas campanhas que podem ser jogadas pelas duas facções, 8 aviões (entre eles o mítico Spitfire ou o Messerschmitt 109) e vai à Net onde podemos defrontar vários adversários online.

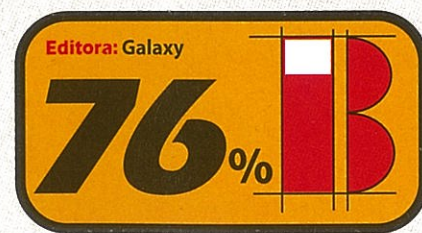
Combat Flight Simulator destaca-se da concorrência pela sua simplicidade de manuseamento sem descurar todo o preciosismo/cuidado que os simuladores requerem e pela sua excelente qualidade gráfica, de preferência aliada a uma aceleradora 3D. Uma ultima palavra para o manual, preciso e conciso apresar das suas 250 páginas. Se pretende um bom simulador de voo da 2ª Guerra Mundial, *Combat Flight Simulator* é a escolha acertada.
Tenho dito.

Manuel Viana

Requisitos mínimos:
Win95/98, Pentium 133, 16 MB RAM, CD-ROM 4X, 200 MB espaço livre em disco, Soundblaster ou 100% compatível

Tetrimania Master

Que mais se poderá dizer acerca deste clássico dos salões de jogo, das consolas, dos computadores, etc.? Parece que tudo serve para jogar este jogo que cativou (e continua a cativar) dos mais novos aos mais anciões. Mas o mais engraçado é que todos os anos aparece uma versão diferente e melhorada, como esta, para nos divertir e não nos deixar largar o computador durante um bom par de horas. Mas passemos ao jogo que é o que nos interessa. Já preparado para o Win 98, apresenta-se agora com novos níveis de dificuldade e espectaculares gráficos 3D, além das cores espantosas que farão a nossa delícia num Verão bem passado.

Pedro Silva

Requisitos mínimos:
Win95/98, Pentium 133, 16 MB RAM, CD-ROM 4X, Soundblaster ou 100% compatível

E AINDA...

Internet & Jogos Online

IRC

O mundo da fala

Uns dos mais utilizados servidores de todo o universo da Internet são sem dúvida os servidores de chats. E são estes os mais utilizados pois quase todos os net-maníacos, desde os amadores até aos mais experientes, gostam de dar uma palavrinha aos seus amigos virtuais enquanto fazem as suas buscas.

Dentro destes servidores de chats, o mais conhecido e utilizado é, sem dúvida nenhuma, o IRC, que possui canais de conversação em numerosos países do mundo. Este servidor permite-nos entrar num canal americano ou australiano e seleccionar o nosso canal de conversa, ou então optar mesmo pelo português ou brasileiro. Mas apesar de ser um dos mais conhecidos, nem todos os novatos se ambientam muito bem da primeira vez que o utilizam, já que este chat tem umas quantas características únicas.

Para começar, cada país tem o seu próprio código linguístico, com numerosas abreviações e símbolos próprios. Por exemplo, nos canais portugueses muitas vezes encontramos expressões como "lol" (gargalhada) ou "lx" (Lisboa), que rapidamente desequilibram o mais verde nestas andanças. É quase sempre necessário alguém que já conheça a linguagem local para nos explicar o que significam certas expressões.

Depois, nem sempre é fácil localizar o canal de conversa que nos interessa, já que existem milhares de canais abertos no IRC, e apenas uma pequena parte aparece na lista de selecção. Há pois que executar um pequeno trabalho de investigação, falando com alguns veteranos do IRC para que nos informem de canais que nos interessem.

Claro que estas dificuldades duram muito pouco tempo, já que cedo nos habituamos a este pequeno universo e passamos a dedicar largo tempo a esta rede de conversa. Rapidamente aprendemos a dominar os "smilleys", e passamos a comunicar tão fluentemente como se realmente a "falar" estivéssemos.

Se dedicarmos então um certo tempo a estes mundos virtuais, acabamos por estabelecer grandes amizades, contactos, ou mesmo grandes linhas de negócio que nos irão aumentar ainda mais o interesse.

Seguidamente apresento uma pequena lista de alguns "smilleys" mais usados e também de alguns comandos úteis para os principiantes.

Smilleys

Os smilleys são, basicamente, símbolos que representam algumas expressões faciais mais usuais. Desta maneira podemos comunicar aos nossos parceiros alguma expressão que reflicta os nossos sentimentos. Apresento agora uma pequena lista de alguns dos símbolos mais utilizados.

:) – Sorriso
:(– Triste
;) – Piscar o olho
:p – Irónico
:[- Vampiro
P) – Pirata

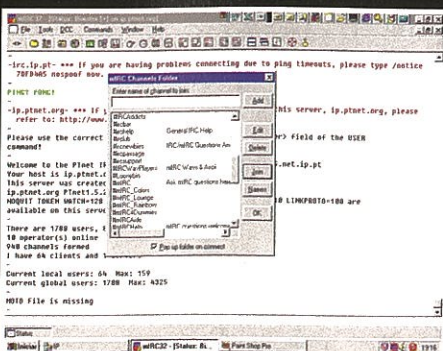
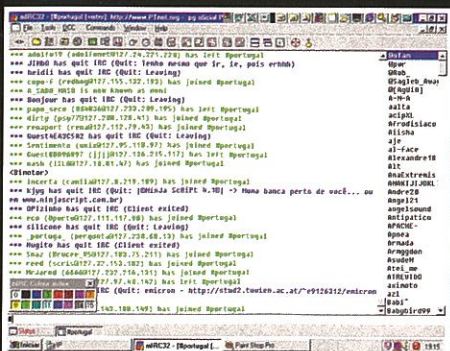
Comandos

Existem literalmente umas centenas de comandos utilizáveis no IRC. Uns mais fáceis outros mais complexos, todos estão ao alcance do comum utilizador. A seguir apresento uma lista dos comandos mais interessantes do IRC.

Ctrl+k - Ao pressionar estas teclas, o utilizador é apresentado a uma caixa de cores. Carregando no número correspondente à cor pretendida, a sua escrita passará a apresentar essa mesma cor.

Os seguintes comandos destinam-se à PT net, o servidor de IRC português.

Registrar o nick - /nickserv register #password#. Introduzindo este comando na caixa de diálogo, o utilizador poderá registar o seu "nickname" com a password pretendida, passando assim a ser o único possuidor desse mesmo nick. Cada vez que entrar no servidor deverá identificar o seu nick através do comando - /nickserv identify #password# - para activar a protecção do nick.

O utilizador pode facilmente aceder a uma lista dos canais disponíveis através do comando /list. Desta maneira poderá seleccionar os canais do seu interesse.

Claro que se já souber de algum canal interessante, e não lhe apetecer consultar a lista, basta utilizar o comando /join #(nome do canal). Ex: /join #portugal.

Claro que esta é apenas uma pequena parte dos comandos utilizáveis no enorme mundo do IRC. Se desejar uma lista com maior detalhe e consistência poderá juntar-se a um canal de ajuda onde encontrará muitos cibernautas dispostos a ajudar.

Existem vários programas que permitem aceder aos servidores de IRC, mas o mais famoso é de longe o mIRC, do qual pode fazer download em www.mirc.co.uk.

Jogos Online

Mankind

Uma das mais esperadas pérolas dos jogos online hoje em desenvolvimento é *Mankind*. Desenvolvido pela Vibes & Cryo, *Mankind* é um jogo de desenvolvimento e conquista espacial, mas com pormenores que facilmente o tornam no melhor jogo do género, apesar de apenas poder ser jogado em modo multiplayer.

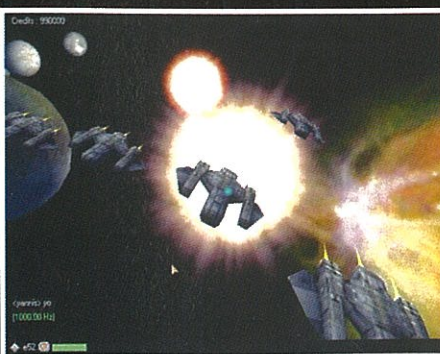
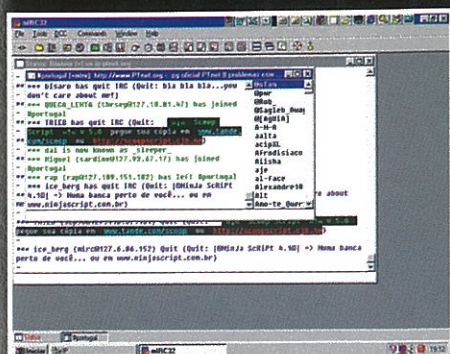
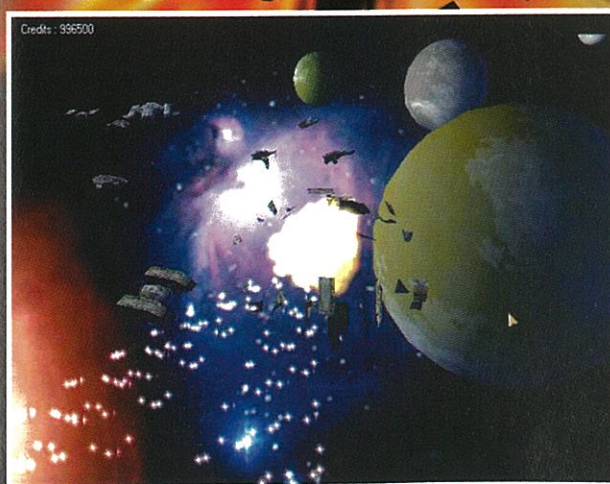
O primeiro trunfo lançado pelo jogo é o facto de o universo em que este se desenrola ser praticamente ilimitado, possuindo mais de 900 milhões de planetas, cada um com as suas próprias características e aparências diferentes que os tornam verdadeiramente únicos. É realmente um número muito elevado, que aponta para um igualmente elevadíssimo número de horas de jogo, o que pode desde já ser um aviso para quem não deseje gastar muito tempo na "net".

É que se não o visitarmos frequentemente, o universo vai crescendo na mesma, independentemente da nossa presença, pelo que o incómodo inimigo da galáxia ao lado pode já estar à nossa porta na jogada seguinte, se não tivermos cuidado. Da mesma maneira todo o aspecto natural do universo se comporta de forma real. O Sol nasce e põe-se em todos os planetas de modo diferente, as estações do ano passam, os planetas envelhecem, novos vulcões aparecem, e todos os restantes fenómenos da natureza comportam-se de forma verdadeiramente natural, o que por si só torna o jogo fascinante.

O verdadeiro objectivo do jogo é também verdadeiramente envolvente. O nosso papel é observar o desenvolvimento da humanidade ao longo do tempo, escolhendo um dos dois impérios existentes no universo. Depois dessa escolha básica, podemos então tornarmo-nos tudo o que quisermos. Desde o simples mercador, até ao mercenário, passando pelo piloto de elite, governador ou mesmo imperador, as escolhas são ilimitadas, sendo este mais um factor que aponta ao vício sem fim. Parece mesmo ser fascinante este universo de *Mankind*.

Apesar de *Mankind* apresentar todos os aspectos de um jogo de estratégia em tempo real, todo o seu ambiente é 3D, permitindo o controlo individual de cada unidade. Todos os postos que por acaso desejarmos vir a ocupar são-nos atribuídos por mérito próprio, pelo que se desejarmos ser governador devemos mostrar boas capacidades no controlo dos recursos das colónias e aí por diante.

Tudo isto, adicionado ao simples facto de ser multiplayer, faz de *Mankind* um produto obrigatório para qualquer jogador, já que rapidamente se tornará um vício difícil de largar. O seu sistema de chat vocal, que será interessante utilizar, aumentará em grande parte a realidade do jogo, especialmente em situações de grande tensão.

Mankind promete assim vir a tornar-se um produto excepcional, se todas as promessas forem cumpridas, pelo que aguardamos ansiosamente pela versão completa. Entretanto, para os mais impacientes, poderão encontrar mais notícias no site oficial do jogo em http://www.mankind.net.

Legal Crime

Viaje no tempo até Chicago, 1920. Você é um cruel, frio, astuto e impiedoso chefe de uma família do crime. Construa o seu império através de uma variedade de empresas criminosas, desde casinos viciados até edifícios de lazer super-caro. Mas tem de se acautelar com os outros gangs, que irá ter de esmagar através de ataques bem calculados e chantagens adequadas. Tudo em tempo real e só na GameStorm. Extorsão, roubo, lazer, jogo e tiroteio financiam o seu crescimento, enquanto que, quarteirão a quarteirão, você controla uma cidade guiada pelo crime. Gaste os seus mal ganhos fundos a subornar a polícia e o FBI, ou então os corruptos políticos para os manter de fora do seu caminho enquanto faz a vida negra às outras famílias. Será que o crime compensa? Atire-se para a acção de *Legal Crime* e descubra por si próprio. Mais uma novidade da Kesmai em http://www.gamestorm.com.

servidores de Winamp. *Mp3Spy* permite fazer o download de músicas directamente para o desktop para a audição, além de possuir um programa de chat incorporado, onde podemos ouvir boa música e partilhar opiniões com outros aficcionados musicais. Se está interessado, corra rapidamente para http://www.mp3spy.com.

Notícias Online

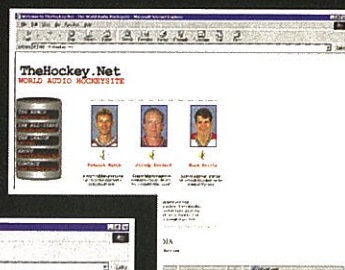
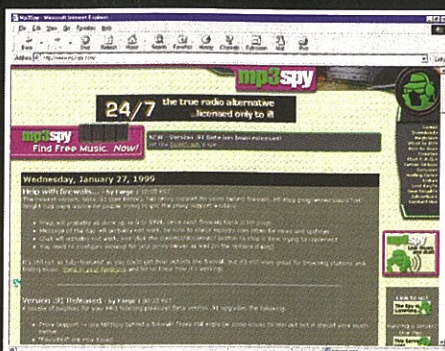
A página dedicada ao jogo *Gabriel Knight* foi redesenhada pela Sierra, contendo agora nova informação sobre o jogo, bem como informações em como fazer pré-encomendas do produto. Além de conter um fórum sobre o jogo, esta nova página possui ainda um arquivo sobre toda a informação utilizada para criar o universo de *Gabriel Knight* e todas as suas personagens. Vale a pena dar uma espreitadela em http://www.sierra studios.com/games/ gk3/lead-in.html.

A Kesmai anunciou a conclusão do seu acordo com Cincinnati Bell. Este irá introduzir a GameStorm aos clientes do seu server ZoomTown, o servidor de alta velocidade utilizado por grande parte da comunidade online. Os membros da ZoomTown terão agora acesso a grandes títulos como *Aliens Online*, *Stellar Emperor*, *Starship Troopers: Battlespace* e muitos mais.

Dos mesmos criadores do célebre *GameSpy*, chega-nos agora o *Mp3Spy*, um novo programa para os amantes da música. *Mp3Spy*, tal como o seu primo dos jogos, percorre os servers, mas em vez de videojogos procura

A Monolith lançou uma demo e uma página oficial para *!Gruntz*, o seu novo puzzle para mentes inquietas. Este jogo é um pouco baseado em *Lemmings*, apesar de existirem dezenas de power-ups, feitiços e instrumentos para lidar com inimigos e obstáculos. Para mais informações sobre as datas de lançamento e download da demo dirijam-se a http://www.gruntzgoo.com/.

Peter Steen, antigo editor da Gamesmania, abriu recentemente a TheHockey.Net. Sendo um site completamente dedicado aos amantes do *NHL*, contém variadas entrevistas em Real Audio com as estrelas do jogo, principalmente dos jogadores europeus. Para além das entrevistas, o site contém ainda muita e variada informação sobre o mundo do Hóquei. Se é um dos amantes deste grande desporto, deslize já até http://thehockey.net.

Gonçalo Lopes

MAGIX
music world
V 2000
Software e manuais em português
click your own music & video hit
create your own live performance
Software e manuais em português
enjoy your own digital studio

Cartas dos Leitores

BIMOTOR-GAMER
Pr. Professor Santos Andrea
nº 17 A/B
1500-510 LISBOA

Olá,
Eu sou o João, um leitor assíduo da vossa revista, e quero por este meio felicitar-vos pela qualidade da mesma. Até já me ajudaram em alguns jogos onde não havia solução.
Tenho um site na Net sobre este tema - Dicas e truques para jogos- e gostaria que vocês a avaliassem para corrigirmos os erros e a divulgassem na vossa prestigiada revista.
A morada é
http://members.xoom.com/Dicasjogopc
Cumprimentos.

João Costa (Via E-Mail)

Bimotor Gamer *Fizemos uma visita à sua página e ficámos agradavelmente surpreendidos com a qualidade e actualidade.*
Aconselhamos todos os BGamers a visitarem a página do João sempre que necessitem de ajuda num jogo.

Olá a todos. Quero dar-vos os parabéns pela belíssima página na net que têm e já agora queria perguntar quando irão testar o Sim City 3000.

Rui Araújo - Porto

Bimotor Gamer *Bom, como já deve ter reparado, o Sim City 3000 já está analisado nesta edição. Espero que tenha gostado da análise do Fernando Rosado já que ele não tem falado de outra coisa nas últimas semanas...*

Olá BGamers
Está tudo bem por aí?
Eu queria que me aconselhassem uma placa gráfica, eu estou com ideia numa S3 Virge 3D DX 4MB. Digam-me se é uma boa placa, se for má, por favor indiquem-me uma boa mas "barata".

Hugo Almeida - V.N. Gaia

Bimotor Gamer *Aconselhamos a Banshee da Creative Labs já que é uma placa que lhe permite um excelente desempenho tanto em 2D como em 3D e é uma das mais baratas do mercado com uma óptima relação preço/qualidade.*

Convidem não uma mas duas pessoas e ponham-nas a jogar entre elas. Podiam convidar o Belmiro de Azevedo e o Marcelo Rebelo de Sousa para jogarem o MK4 ou o Primeiro ministro e um padre para jogarem o Carmageddon2.
É só uma sugestão...

Ricardo de Sousa (Via E-Mail)

Bimotor Gamer *E é uma óptima sugestão! Mas o que pensa antes de pormos o Vale de Azevedo e o Pinto da Costa a jogarem Fifa 99 ou CM3??? Estamos a pensar em alternativas mais viáveis...*

Olá.
Queria agradecer-vos por terem publicado aquele livrinho salvador entitulado por "Solução completa de Tomb Raider 3". Não podem fazer o mesmo para o Grim Fandango? Andei a procurar dicas para o Fifa 99 e em vários sites disseram-me que não havia. É verdade? Na página da Electronic Arts estão disponíveis para download 4 carros para o Need for Speed 3. Não os poderiam incluir no CD? Têm mais algumas dicas para este jogo sem serem as que estão disponíveis na página oficial?
Um abraço.

Ricardo Sousa (Via E-Mail)

Bimotor Gamer *Ora bem, o Grim Fandango aí está, certinho até meio para não ter dificuldades (não perca as cenas dos próximos níveis no número 10 da BGamer!). Infelizmente a E.A. ainda não disponibilizou cheats para o Fifa 99, contudo esperamos a todo o momento que nos cheguem esses códigos. Em relação ao Need For Speed 3, as únicas dicas de que dispomos são as que se encontram na página oficial. Quanto aos carros extra, infelizmente neste momento não será possível realizar o seu pedido.*

pequenos anúncios grátis

Vende-se PlayStation em 2ª mão com 2 jogos (Dragonball e Toca) com cartão de memória e dois comandos (1 normal e outro analógico) tudo isto por 23.000$00. Contactar Jorge em: kolioporiz@hotmail.com ou Tel.: 0931-9319809

Vende-se Sega Saturn com 2 comandos e 5 jogos (Enemy Zero, Sonic 3D, Sonic Jam, Tomb Raider, VF II) e CD com demos. Por apenas 25.000$00. Contactar Andrea ou Pedro pelo Tel: (01)02891599

Vendo 13 jogos para Mega Drive: Lost World, X-Men II, Dynamite Heady, Hard Drivin, MK, Exo-Squad, Combat Cars mais cartucho Mega Games 6 e um comando. Preços a discutir. Contactar Daniel Camilo pelo tel. (034) 741354

Olá, BGamer
Em primeiro lugar gostaria de felicitar-vos pelo excelente produto que conseguem apresentar em todas as revistas e pelo vosso site que está um "luxo" (a sua actualização é que deveria ser feita com maior frequência).
Mas contactei-vos porque estou com dificuldades de escolha em relação à compra de uma placa gráfica.
Ou seja, estou com o dinheiro pendente entre a Voodoo Banshee e a Riva TNT .
Por qual acham que deveria optar?
Será que devo esperar até Abril e comprar a Voodoo 3?

Nuno Ferreira (Via E-Mail)

Bimotor Gamer *Como já referimos no número passado, devido a alterações no nosso servidor, a página na Internet esteve desactualizada durante algum tempo. No entanto, já voltou à normalidade e será actualizada frequentemente.*
Em relação às placas gráficas, tanto a Banshee como a Riva são excelentes, mas se o orçamento for curto e não tiver pressa espere mais uns tempos pela Voodoo 3 que promete ser uma bomba.

Olá Bimotor Gamer
Gostaria de obter informações sobre a consola "Funstation". É compatível com os jogos PlayStation?
Sendo um dos muitos fãs de Quake II, gostaria que incluíssem no vosso CD, o programa Capture the Flag e outros programas, add-ons e níveis que nos permitam desfrutar mais tempo este fantástico jogo. Gostaria também que falassem na vossa revista do Duke Nukem Forever e do Sega Rally 2.
Obrigado.

Fernando Jorge
Marco de Canavezes

Bimotor Gamer *Infelizmente, nunca ouvimos falar na consola Funstation, e portanto duvidamos que seja compatível com alguma coisa...*
Gostaríamos muito de colocar no CD tanto o Capture the Flag como outros programas para o Quake II, mas infelizmente não temos autorização para os publicar. No entanto, sempre os pode ir buscar à Internet. Quanto ao Duke Nukem Forever e ao Sega Rally 2, assim que tivermos material disponível, falaremos

Sou um apreciador de jogos de consola e PC, comprando por isso várias revistas relativas a jogos.
Uma coisa que me é dado observar nas revistas é que não existem artigos de fundo analisando a importância dos jogos para o desenvolvimento intelectual.
Há uns anos atrás as pessoas que jogavam eram vistas como os maluquinhos dos computadores, presentemente os jogos são vistos como uma parte importante da sociedade actual.
Claro que existem os bons e os maus jogos mas cabe aos adultos como pais e também eles agora como jogadores escolherem os melhores jogos tanto a nível didáctico como formativo.

Carlos Jorge Girão (Via E-Mail)

Bimotor Gamer *Caro Carlos obrigado pela sugestão que já tínhamos pensado tratar num próximo número da BGamer. De facto é um assunto importante e actual que merece a nossa atenção. Se tiver mais assuntos que deseje ver tratados, por favor não hesite em contactar-nos. Prometemos que vamos pelo menos analisar essa possibilidade.*

Olá
Gostava que no CD da vossa revista, incluíssem um jogo completo (bom ou mau), mesmo que fosse preciso aumentar o preço da revista. Acerca do CM3, alguém sabe de mais alguma coisa? Só pergunto, pois eu adoro aquele jogo e por ele era capaz de matar a minha sogra.

Carlos Reis – Lisboa

Bimotor Gamer *Esperamos que não surja uma onda de homicídios em massa! O CM3 está mesmo aí a rebentar e não vale a pena desesperar. Quanto ao jogo completo no CD, talvez dentro em breve tenha uma pequena (grande) surpresa... Mas não podemos revelar nada por enquanto!*

Olá!!
Eu gostaria de saber se o jogo (CM3) é lançado noutros países (Inglaterra, por ex.) no mesmo dia que em Portugal... em que dia de fevereiro!!!
Obrigado!

Bruno Pereira (Via E-Mail)

Bimotor Gamer *Olá Bruno. O tão aguardado CM3 terá lançamento em simultâneo em toda a Europa, e espera-se que esteja para muito breve. Já ninguém aguenta ouvir o Manuel Viana armado em superior só porque tem já uma versão do jogo e não deixa ninguém tocar! No próximo número pode contar com uma super-hiper-mega-análise ao CM3.*

Estou a pensar em comprar a Dreamcast ou a PlayStation 2, mas ainda não tenho muita informação sobre elas. Poderiam dizer-me qual a melhor opção e os preços?

Alexandre Saavedra
São João do Estoril

Bimotor Gamer *Ainda é cedo para falarmos tanto de uma como de outra. A Dreamcast só vai ser lançada na Europa no final deste ano e a PlayStation 2 não passa ainda de rumores. Acompanharemos o desenvolvimento e lançamento das consolas e sempre que haja novidades cá estaremos para as divulgar.*

Vendo Master System com 2 comandos e 12 jogos só por 7000$00. Vendo Mega Drive II com 8 jogos, 1 adaptador para Dragon Ballz e 1 comando só por 15.000$00. Contactar Cláudio pelo tel. (065)21439 depois 19H

Compro Pentium 200 e 2 sims de 32 Ram/cada, preços a discutir. Vendo World Cup 98 a 2000$00, vendo também Pentium 133. Contactar Paulo Rosa ou Bruno Rosa pelo tel. (01) 4918733

Vendo Sega Saturn com 2 comandos e jogos, Sega Touring Car e Fighters Megamix. Tudo por 25.000$00 ou troco por PlayStation. Contactar Filipe Silva pelo tel. (034)791552 ou 752927

Vendo jogos para PC, FIFA 98, Toca e Premier Manager 97, com caixas e manuais por 2500$00 cada. Tudo em perfeito estado. Contactar Marco Estrela pelo tel. (01)3532309

Oi !!
1)- Porque não permitem que os leitores analisem os jogos, numa secção própria na revista, tipo "Análise dos Leitores"? Não é impossível, pois não?
2)- Agora, em especial para o Sr. Manuel Viana...
Sr. Manuel Viana: Ao desfolhar a BGamer, tive conhecimento de que o Sr. é um fanático pelo Championship Manager... mas sabe que mais? Eu também o sou!! Gosto tanto do CM que até criei um website inteiramente dedicado ao jogo, site este cujo URl é: http://www.angelfire.com/on/cm2net. Faça uma "visitinha" e dê-me a sua opinião!!
3)- Já ouviu falar do jogo "Football World Manager", da Ubi Soft? Ouvi dizer que este jogo é bastante melhor que o CM... É verdade? Já efectuaram alguma análise ao jogo na BGamer? Se ainda não o fizeram, porque não fazê-la numa próxima edição? Por favor, pensem nisso!!
Agradeço desde já toda a atenção dispensada.
Um abraço!

Luís Silvares (Via E-Mail)

Bimotor BGamer *1)- Basta ver a página ao lado para saber que é possível.*
2)- Demos a morada do seu site ao Manuel para ele o visitar e opinar. O conselho do Manuel para todos os fanáticos do CM é: visitem a página do Luís. Tem toda a informação sobre o jogo assim como vários updates, links e notícias. Muito bem, Luís.
3)- A análise ao Football World Manager saiu na BGamer 7 e levou uns respeitáveis 86%.. Se é melhor que o CM3? Só o saberemos na próxima edição da BGamer, aquando da mega-análise do Manuel.

Olá
Gosto muito da vossa revista, mas na secção das Consolas nunca vêm análises e dicas para jogos da Saturn. Sei que já há uns meses não têm saído jogos para a Saturn, mas podiam fazer análises a jogos tais como Sega Touring Car, Street Fighter Collection, Sonic R ou NBA Action 98 e a jogos quase esquecidos como o Guardian Heroes ou Dragon Ball Z. Dizem que Fighters Megamix é o melhor beat'em up da Saturn, é verdade?

Bruno Albuquerque - Gouveia

Bimotor BGamer *A secção de consolas destina-se a analisar jogos que vão saindo para as várias consolas que existem no mercado. E infelizmente como o espaço é limitado temos, como compreenderá, que dar destaque aos novos jogos. Obviamente que se se verificar a edição de algum jogo para a Saturn, poderá ter a certeza que o analisaremos.*
O melhor jogo de luta? Na nossa opinião esse é mesmo o melhor jogo de luta para a Saturn.

Olá pessoal!!!
Adoro a vossa revista, embora ainda lhe faltem algumas coisas para ficar perfeita. Como é que consigo ler o c@rlitos.com na Internet?
Tenho um Ciryx 686 p166+ 133Mhz e uma placa gráfica S3 Virge e instalei a vossa demo do Fifa 99 e ela não correu muito bem, será que se eu comprar uma placa gráfica aceleradora Voodoo2 12mb 3Dfx o jogo vai correr bem?
Obrigado e continuem o bom trabalho.

António Peixe (Via E-Mail)

Bimotor BGamer *Por enquanto, não nos é possível colocar a banda desenhada do c@rlitos.com na nossa página na Internet. Esperamos brevemente poder fazê-lo.*
Não tenha dúvidas de que se colocar uma Voodoo 2 o jogo irá correr muito mais rápido e fluido.

Olá Gamer
Gostava de saber se ainda se vão fazer jogos para a Saturn ou para a Mega Drive. Também queria saber se vale mesmo a pena comprar a Dreamcast ou se será apenas um fracasso como a Saturn. Vão fazer outra versão da Game Gear e quantos Bits terá a próxima consola da Nintendo?

Daniel Camilo - Sangalhos

Bimotor BGamer *Infelizmente não vão ser lançados mais jogos tanto para a Saturn como para a Mega Drive, agora as baterias estão todas apontadas para a Dreamcast.Com certeza que, aquando do seu lançamento na Europa lá para o final do ano, será um grande sucesso. Basta ver que no dia do seu lançamento no Japão foram vendidas nada mais que 150 mil consolas.*
Quanto à Game Gear não há notícias do lançamento de uma nova máquina. E a próxima consola da Nintendo ainda está no segredo dos Deuses.

Olá
Comprei o FIFA 99 há pouco tempo e gostei, mas gostava de saber quais são os rivais e se algum o ultrapassa. Se eu quisesse comprar um jogo, o Ring seria uma boa escolha?

Hugo Machado – V. N. de Gaia

Bimotor BGamer *É opinião unânime na Redacção da BGamer que o FIFA 99 é o melhor simulador de futebol. De qualquer forma, o Actua Soccer 3 também merece uma vista de olhos.*
O Ring é uma boa escolha se gostar de aventuras em 3D. Embora possa considerar outras opções, tais como: Grim Fandango ou mesmo Nightlong.

Vendo Mega Drive II com 2 comandos e 7 jogos (MK3, Virtua Fighter 2, Micro Machines Military,...). Também vendo separadamente os jogos. Preços a discutir.
Contactar Rui Marçal pelo tel. (068)621566.

Vendo Megadrive com 2 comandos e 5 jogos. Vendo também Super Nintendo com 1 comando e 6 jogos. Contactar António pelo tel. (036)952934

Vendo Sega Saturn com pistola e o jogo Virtua Cop 2. Mais 3 comandos e 2 cartuchos, tudo por 20.000$00. Vendo também International Superstar Soccer para a PSX por 4000$00. Contactar Paulo Alexandre pelo tel. (01)7604409

Vendo Top Gear PC- volante de 10 botões+manipulo de mudanças+pedais. Como novo e por 15000$00. Contactar pelo tel. (062)880948
Vendo Nintendo 64 com jogo Super Mario 64 e comando analógico por 18000$00. Vendo também Tomb Raider e pistola vermelha para a Saturn por 7000$00. Contactar Armindo pelo tel. (032)856308

A REVISTA DE TODOS OS JOGOS PARA PC E CONSOLAS

Análise dos Leitores

A partir de agora colocamos à disposição dos leitores um espaço dedicado às vossas opiniões, dando assim resposta a muitos pedidos que nos foram chegando ao longo destes meses. Para participarem basta que nos enviem uma análise ao vosso jogo preferido com um máximo de 250 palavras.
Todos os meses vamos seleccionar um vencedor que receberá uma assinatura da BGamer por 6 meses e irá ver a sua análise publicada.

Enviem os vossos textos para:
BGamer - Análise dos Leitores
Praça Professor Santos Andrea, 17 A/B
1500-510 Lisboa
ou por e-mail para:
bgamer@bimotor-gamer.pt

Consultório On-Line

A partir de agora, a BGamer coloca à vossa disposição uma linha telefónica para onde nos poderão contactar sempre que tenham dificuldades com um jogo. Não se esqueçam de ter ao vosso lado os elementos básicos, como sejam: o processador, espaço em disco, memória RAM, Sistema Operativo e placa gráfica. Poderão ligar-nos de Segunda a Sexta-feira entre as 17 e as 19H para o telefone 01-7145355.

C@RLITOS.COM

Passatempos

Vencedores do Passatempo Mission: Impossible

Maria de Lurdes Botelho - Montijo
João Manuel Cunha - Lisboa
Pedro Medeiros - Vialonga
João Paulo Duarte - Penafiel
Vitor Manuel Silva - Belas

Vencedores do Passatempo de Natal da BGamer:

Os vencedores deverão contactar a redacção da BGamer para o telefone 01-7145355 de forma a combinar a entrega dos prémios.

Premiado com um Pentium II:

José Manuel Pereira - Arcos de Valdevez

Premiados com um jogo:

Carla Alexandra Silva - Queluz
Jorge André Martins - Torres Vedras
João Manuel Cunha - Lisboa
Jorge Rui Faria - Barcelos
Fernando Fernandes - Viana do Castelo
Carla Maria Borges - Porto
Raúl Paulo - Amadora
Ricardo Daniel Cordeiro - Baixa da Banheira
Francisco Pereira Borralho - Amadora
Filipe Pichel - Porto

Microsoft Sidewinder Force Feedback Wheel

Um volante cheio de "força", para as mais ousadas performances

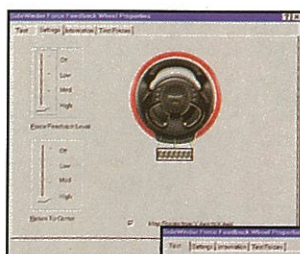
Às vezes, torna-se complicado fazer um teste a um jogo, sobretudo quando este exige um grau importante de realismo. É o que acontece com os mais recentes simuladores automóveis, quase todos preparados para as emoções de uma condução viril (mesmo quando é uma senhora ao volante).

Desta vez, cabe-nos avaliar as capacidades do volante da Microsoft – o Sidewinder Force Feedbak Wheel. Uma coisa é certa, depois de se experimentarem as sensações de condução com um volante ergonómico com force feedback, torna-se difícil voltar a conduzir com... teclado.

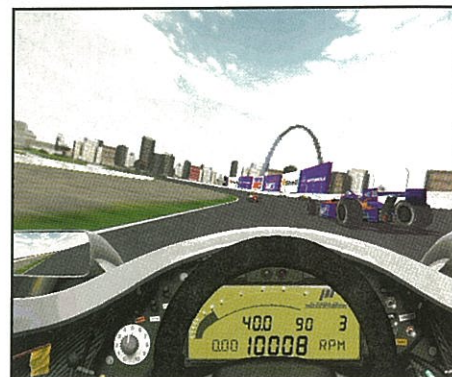
Os jogos Cart Precision Racing e Monster Truck Madness acompanham o volante

O que de imediato se nota no manuseamento das partes que compõem o volante em teste, é a extrema facilidade da sua montagem. O corpo esguio deste volante racing possui apenas uma mola que se prende facilmente a qualquer secretária, sem a necessidade de lermos atentamente os manuais.

Esta é, sem dúvida, a grande vantagem sobre os seus mais directos "rivais". A outra será a utilidade do "driver" de instalação, já que permite a rápida alteração das várias configurações possíveis nos vários botões (seis ao todo, mais duas molas atrás do volante para as mudanças, como se usa na F1, por exemplo.)

Depois de conduzir com um volante ergonómico com force feedback, será difícil voltar a conduzir com... teclado

Feitas as ligações: uma à base dos pedais (destaque-se a solidez dos mesmos e a eficácia anti-derrapante), outra à porta habitual dos "joysticks" e outros periféricos e outra à corrente, estamos prontos a correr pela estrada fora. Basta, para isso, carregar no botão central do volante que diz "Force". De imediato começa a tremer e a pedir que o acariciemos.

Cart Precision Racing e *Monster Truck Madness* são dois jogos que acompanham o volante e que permitem avaliar as suas potencialidades.

Em primeiro lugar, a leveza do pedal de aceleração que nos faz aperceber da tracção ao piso; depois a força no volante, a sensação de perda de aderência (bem evidente nas pistas ovais de *Cart Precision Racing* (quando feitas em excesso de velocidade); a correcção automática da direcção (bem diferente quando conduzimos sem "força"); finalmente, o retorno das pancadas que inevitavelmente acabamos por dar nos pobres condutores que partilham a pista connosco e, claro, com os rails e as placas de cimento laterais.

Neste ponto residirá o ponto menos bem conseguido deste produto, já que o impacto poderia ser mais forte.

Outro aspecto a levar em conta é o preço, ainda um pouco elevado demais. Cerca de 40 mil escudos. Mas também não se pode ter tudo, não é?

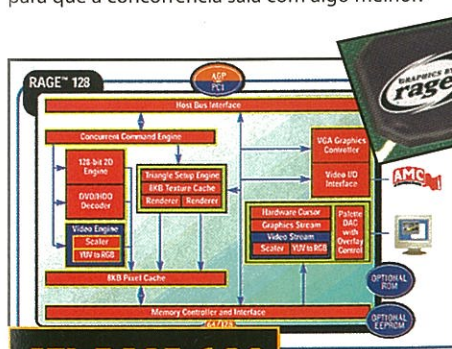
Ainda assim, um volante a ter em conta quando ao leitor se colocar a seguinte questão: que volante comprar para "guiar" os meus *Colin McRae Rally, Grand Prix Legends* ou mesmo *Cart Precision Racing.*

Miguel Gonçalves

Placas 3D
A luta pelo poder
Acelerar em 3D pede calma

A grande luta, se assim podemos chamar-lhe, entre a *Riva TnT* (16Mb AGP Bus) e o potente chipset da *3Dfx* reside nas prestações registadas em benchmark, nomeadamente a partir do *Quake II*, um jogo que os técnicos consideram ideal para testar comportamentos.

RIVA TNT

A Riva, tal como a Rage 128, tem registado melhores prestações, mas neste sonho efémero de possuir a melhor placa aceleradora começam, cada vez mais, a mandar as semanas, já não os meses, pelo que se espera venha a Voodoo III ditar novas leis e provocar estímulos para que a concorrência saia com algo melhor.

ATI RAGE 128

Entretanto, continua de pé, não se sabe por quanto tempo, a proposta Banshee 2D/3D, da qual a mais recente proposta da AsusTek vem dando cartas, nomeadamente tendo em conta a relação preço/capacidades (cerca de 23 contos, preço europeu).

Numa abordagem de cultura geral, sempre interessante, saibam que Banshee ou melhor banshees são tidos, por nome e tradição, como espíritos femininos da cultura celta, célebres pelos seus desmandos e ciúmes, capazes de adoptar como suas eleitas as crianças mas, de igual modo, de nelas se vingarem contra adultos que as menosprezem.

QUAKE II

A curiosidade até tem a ver com o *capricho* das placas aceleradoras que nos desgraçam o orçamento e nos colocam dilemas do tipo *não podes viver com elas* porque envelhecem depressa, como *não podes viver sem elas* porque os jogos actuais não to permitem. De facto, a situação não é fácil. É, aliás, irremediavelmente difícil de contornar. Por três razões que passamos a enumerar:

A relação preço/prestações, de qualquer das marcas, ainda é irregular

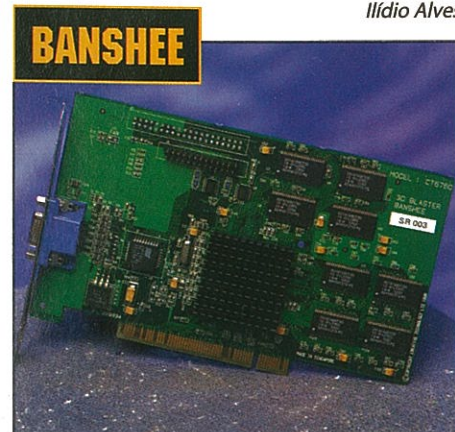
1 – O que, neste momento, já se sabe sobre as capacidades das Voodoo III 2000 e 3000 prefiguram a morte anunciada das novas ATI 128 e Riva TnT, que ainda mal iniciaram o seu reinado, em tímidos *pas de deux* timidamente ensaiados.

2 – A relação preço/prestações, a nível de qualquer das marcas, ainda se encontra demasiado irregular no mercado (resta-nos ter em conta o quanto custa desembolsar o *rico dinheiro* para *artilhar* o PC com nova *bomba*) e uma decisão, *com este peso*, custa a tomar.

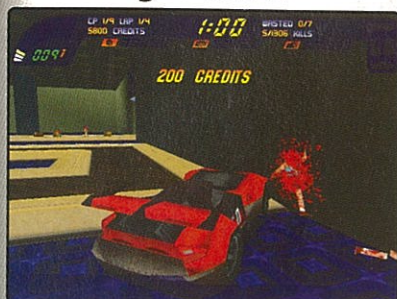
3 – A 3Dfx acaba de comprar a STB (Symply the Best), de forma a posicionar-se no mercado de retalho, sendo previsível, por maioria de razão, que a Voodoo III seja o primeiro produto a ser comercializado pela inventora do chipset que leva o seu nome. Isto pode significar, entre outras coisas, uma enorme guerra de preços, ao estilo (passe a comparação) Intel/AMD.

Para nos dificultar ainda mais a tomada de decisão, ganham corpo as (in)certezas do que será um PC lá para o final do terceiro trimestre do ano (Setembro/Outubro), sabendo-se que tanto a Intel como a AMD – uma por causa da outra – podem reservar-nos desagradáveis surpresas. (Perdoem não abordamos a, igualmente, realidade Cyrix, mas é sabido o quanto os seus processadores se têm dado mal com uma série de jogos, ao ponto de não se entenderem, mesmo, com alguns).

O melhor mesmo, diz quem sabe, é esperar pacientemente pelo fim de Março, talvez Abril, antes de chorar os Euros que, airosamente, nos saltam da carteira. Ou seja, antes de comprar a tal placa aceleradora do nosso contentamento.

Ilídio Alves

BANSHEE

Para os menos persistentes

Carmageddon 2

Códigos:
TILTY – Modo flipper
WATERSPORT – Habilidades subaquáticas
LEMMINGIZE – Peões estúpidos
STIFFSPASMS – Corpos mutantes
WOTATWATAMI – Pneus carecas
SMARTBASTARD – Terminar corrida
MRMAINWARING – Peões em pânico
WETWET - Bónus
TINGTING – Reparações grátis
STOPSNATCH – Alterar o tempo
MOONINGMINNIE – Gravidade lunar
FASTBAST – Peões turbo
STICKYTYRES – Subir paredes
GOODHEAD – Peões burros
EVENINGOCCIFER – Conduzir bêbado
TIMMYTITTY – Bónus de tempo
ZAZAZ – Mata todos os peões
POWPOW – Afasta os adversários

War of the Worlds

Para activar a cheat, escreva os seguintes códigos durante um jogo e no mapa de batalha:
ICOMEBACK – mostra todos os avanços tecnológicos
ATCHOOO – Eliminar todos os marcianos (Só no mapa de batalha)
PUNYHUMANS – Eliminar todos os humanos (Só no mapa de batalha)
YOULIKEIT – Aumenta a eficiência a 100%

Oddworld: Abe's Exoddus

Digite os códigos no menu principal:
Para aceder a qualquer nível- mantenha pressionado Shift e prima baixo, direita, esquerda, direita, esquerda, direita, esquerda, cima.
Para ver todos os filmes-
Mantenha pressionado Shift e prima cima, esquerda, direita, esquerda, direita, esquerda, direita, baixo.

Powerslide

Introduza os seguintes códigos (que são novos) durante o jogo:
BOMB - Lança bombas do seu carro
GLIDER - No ar, o seu carro comporta-se como um planador
HOVER - Carros hover.
ICBM - O seu carro comporta-se como um míssil
JUMP - Carro salta várias vezes no ar
LAUNCH - carregue em "a" para lançar o carro, carregue em "z" para mudar de direcção
LIGHT - Carro mais leve
SLIPPY - estrada escorregadia
STICKY - estrada peganhenta
SUCK - os carros gravitam uns à volta dos outros
TIMEWARP - atrasa os adversários
TWISTER - os carros adversários são atirados para fora de pista por um tornado invisível

Blade Runner

Dinheiro ilimitado:
Comece um novo jogo no modo mais fácil, quando McCoy parar em frente à loja dos animais (Runciter's Animals), recomece novamente o jogo no modo mais fácil (easy). Agora terá dinheiro ilimitado.

Emergency: Fighters for Life

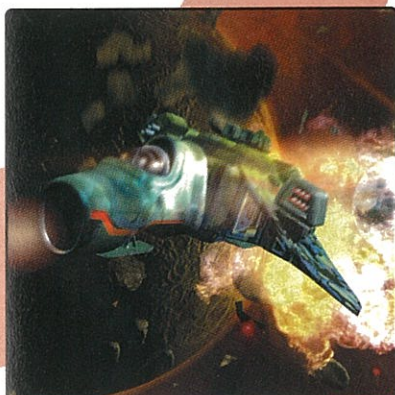
Todas as missões:
No ecrã de acidente, coloque o ponteiro do rato sobre o botão de "Options" e escreva "sixteen". Escolherá então qualquer missão.

Myth 2: Soulblighter

Seleccionar nível:
Mantenha pressionado Shift quando entrar na opção de "New Game"

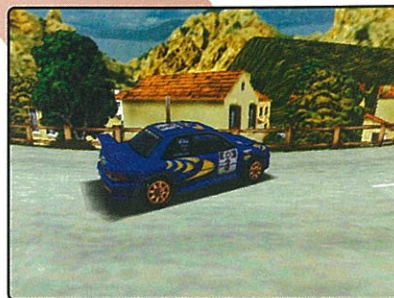
Hellbender

Códigos:
STEROID - modo God
IMPUMPD - todas as armas
IMSTUCK - próximo nível
MAXMEUP - aumenta força em 100%
TOTLPWR - aumenta saúde em 100%
AUTEM# - ir para o nível # (escolher nível)
URDEAD# - escolher arma # (escrever a arma)

Asteroids

Todas as armas:
Escreva "issallgood" durante o jogo

Warlords III

burn baby burn – queimar tudo
not easy being green – água fica verde
just for grant – todas as unidades transformam-se em tanques
purple heart – todas as unidades ganham uma medalha
king of the castle – cidades passam para Citadels +3
dragon rush – todas as unidades transformam-se em dragões
run spot run – 99 pontos de movimento para todas as unidades
there can be only one – 1000 pontos de experiência para o herói seleccionado
but now i can see – todo o mapa revelado
on a clear day – retirar "fog of war"
show me the mana – 20 de mana
i am lazy – conquistar todas as cidades
if i were a rich man – 10.000 de dinheiro

Colin McRae Rally

FREEWAY – todas as pistas
DARKSIDE – pistas nocturnas
BACKAGAIN – pistas invertidas
PASSEDOUT - Nicky Grist ao volante
WHITEOUT – modo nevoeiro
CHOIRBOY - Nicky Grist com voz aguda
ROCKETMAN – modo turbo
BIGGUNS – dobro do poder
ALIENGOO – carro de gelatina verde

Flight Simulator 98

Para aumentar a altitude antes de levantar voo, prima Y e depois F4. Quando quiser parar de subir prima Y novamente.

Em qualquer altura do jogo prima Y. Fica tudo parado e no topo do ecrã aparece a palavra "slew". Então prima F2 para avançar ou recuar e F1 para parar. Ou então prima F4 para subir ou descer e F3 para parar. Pode fazer o mesmo com as setas do cursor ou o joystick. Quando tiver terminado prima Y de novo.

Commandos: Behind Enemy Lines

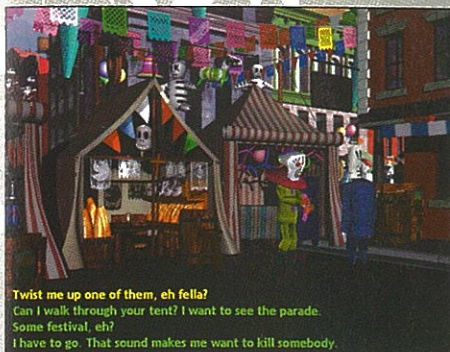
Nível - Passwords

2	**4JJXB**
3	**ZDD1T**
4	**RFF1J**
5	**K4TCG**
6	**DT1WN**
7	**IH3W1**
8	**52WJ7**
9	**924BF**
10	**PSGPW**
11	**JF0P3**
12	**4MB4D**
13	**BJK4Y**
14	**TI8D1**
15	**XQWDC**

Montezuma's Return

Digite os seguintes códigos durante o jogo:

mrgod – modo God
mrtough – personagem mais forte
mrspeed – personagem mais rápida
mrice – chão escorregadio
mrbionic – jogo torna-se mais lento nas cenas de luta
mrspirit – flutuar, use alt+C mais a tecla de saltar e os cursores direcionais para flutuar
mrpolo – personagem salta ainda mais alto

Solução Grim Fandango 1ª parte

PRIMEIRO ANO

Examine o tubo das mensagens de correio e abra-o. Leia a mensagem. Apanhe o baralho de cartas na mesa do outro lado da sala. Saia do escritório e fale com Eva, a secretária.

Olhe para o hole punch na mesa de Eva. Use uma carta do baralho com o hole punch para a perfurar. Saia pelo elevador da esquerda até à garagem.

Siga até à oficina ao fundo da garagem do lado esquerdo. Bata à porta. Glottis sai da oficina e tem de o convencer a conduzir o carro para o levar até à cidade. Glottis entrega-lhe uma work order. Volte ao andar de cima e peça a Eva para a assinar. Fale com ela.

Use o elevador em frente e desça. Vire à esquerda para a porta grande, abra-a e saia para a rua.

Desça as escadas e vire à esquerda. Vire novamente à esquerda para entrar no beco. Repare no olho azul na parede que o segue. Siga para a corda colorida. Quando Manny olhar para cima, suba pela corda. Entre na janela do escritório de Don.

Olhe para o computador que está ligado ao atendedor de chamadas. Escolha "Ah, cripes Eva! Just sign it yourself, will ya! I'm busy."

Volte a sair pela janela e a descer a corda. Volte à secretária de Eva para ver se consegue que ela assine a work order. Fale com Eva.

Veja o saco que se mexe à sua frente. Use a foice no saco. Manny rasga o saco de onde sai um esqueleto minúsculo de um homem, Bruno.

Siga pelo corredor e veja que a porta do escritório de Dom está aberta. Entre e fale com Dom que está a dar socos num saco. Repare na peça azul que ele tem na boca. Observe o escritório e repare no tubo do correio vermelho. Veja as gavetas da secretária mas não as consegue abrir.

Volte a descer pelo elevador dos escritórios. Vire à esquerda e vai encontrar um tipo da manutenção.

Vá para de onde ele saiu, e onde está uma porta aberta. Entre na sala (Communications room). Vire à direita e apanhe o extintor. Veja o centro de correio e repare no tubo vermelho. Examine a porta que está trancada. Saia para a rua pela porta grande

Desça as escadas, vire à esquerda e siga para o palhaço lá ao longe. Fale com ele e obtenha pelo menos dois vermes, e um gato. Apanhe pão na tenda do lado. Volte ao edifício e entre.

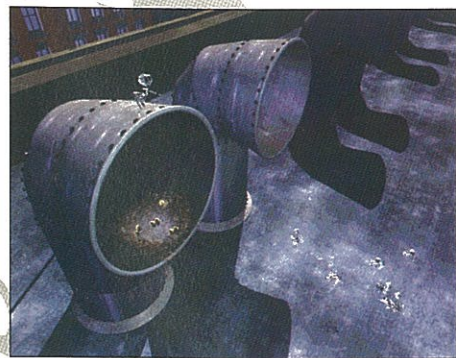
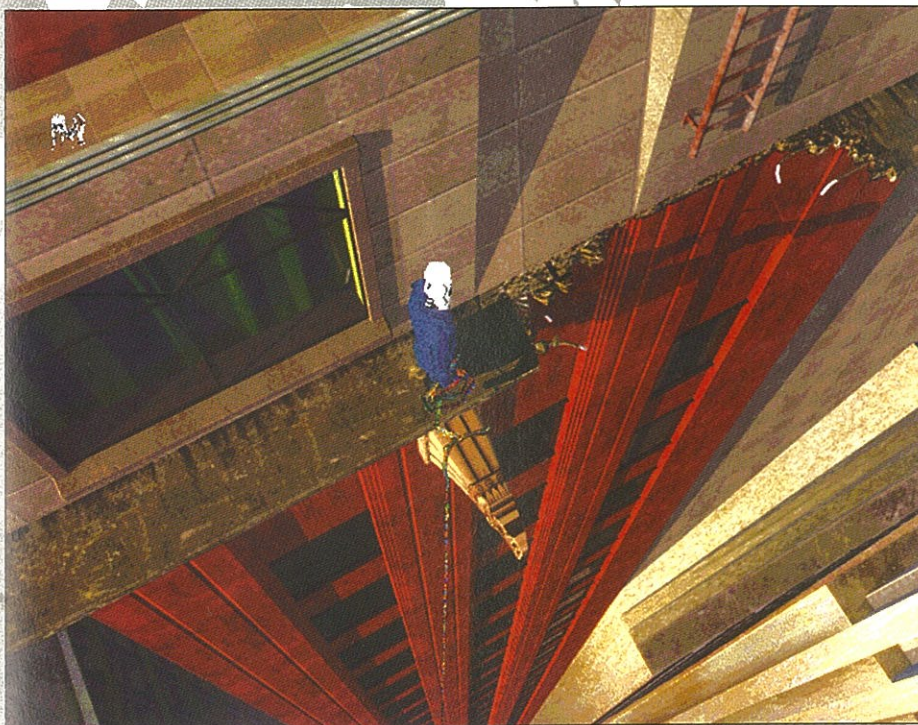
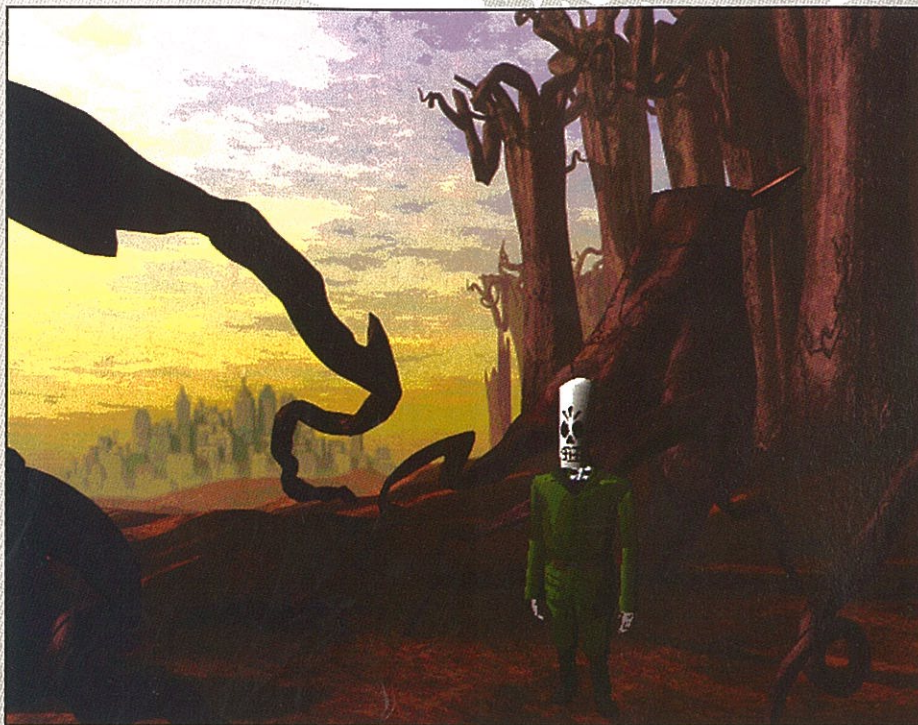
Vire à direita e entre na packaging room. Use um balão na torneira azul e outro na vermelha. Volte ao seu escritório. Siga para o tubo do correio. Coloque um balão cheio de químico no tubo e depois o outro. Vai inundar a sala de comunicações. Volte lá.

O tipo da manutenção está a arranjar a máquina. Avance até à porta aberta e repare na fechadura. Rode-a para ter acesso mais tarde. Fale com o tipo da manutenção. Quando acabar, saia da sala e ele segue-o. Volte a entrar. Coloque a carta com os furos no tubo vermelho. Obtém as mensagens de Dom e um novo cliente, Mercedes (Meche) Colomar.

Siga para o escritório de Mr. Copal. Ele sai de lá aos gritos e manda prendê-lo.

Está na oficina de Glottis. Repare na máquina de fil-a-dent. Bata à porta. Uma voz fala consigo: é Salvador que depois o vai apresentar à Lost Souls Alliance.

Fale com Sal e aceite entrar para a LSA. Fale com EVA. Saia pela porta aberta.

Suba novamente pela corda. Volte-se e siga pela borda até virar a esquina. Entre no escritório de Dom. Abra a gaveta da mesa. Apanhe o que tem dentro e a peça que ele tinha na boca dando uns socos no saco para ela cair. Volte a sair e siga até à corda. Apanhe a parte que sobra. Use a peça verde que apanhou e ligue-a à corda. Atire a

corda e pode atravessar. Suba pela escada de incêndio até ao telhado.

Dirija-se para os pombos. Repare na peça em forma de taça. Coloque lá dentro o balão em forma de gato e ponha pão por cima. O balão rebenta e os pombos fogem, assustados. Siga até aos ovos e apanhe alguns. Volte ao Quartel General da L.S.A.

Entregue os ovos a Sal e volte à oficina. Coloque a peça da boca na máquina e enche-se com o líquido. Coloque-a na boca para obter um molde dos seus dentes. Leve o molde a Eva para poder sair da cidade.

A Petrified Forest

Volte-se e saia do ecrã. Encontra Glottis a chorar e que vai arrancar o coração e atirá-lo por cima do ombro. Ele adormece rapidamente.

Vá até ao coração que está preso numa teia de aranha. Vá até aos ossos do outro lado da teia. Apanhe os que puder. Atire um para a teia e use a foice na teia para atirar o coração.

Volte a Glottis, apanhe o coração e use-o em Glottis.

Está no carro. Saia e verifique o sinal de direcção. Tente apanhá-lo e ele gira rapidamente. Siga para a abertura da direita.

Olhe para a árvore mecânica e para o carrinho de mão cheio de pedras. Veja o painel de controlo e use o interruptor. Glottis sobe à árvore. Enquanto ele estiver lá em cima use de novo o interruptor. Ande com o carrinho de mão por cima dos canos até conseguir que as quatro bombas na árvore fiquem em sincronia duas a duas.

Volte ao sinal e passe por cima dele. Saia e apanhe-o. Ande até à clareira do lado esquerdo onde existem várias saídas que não levam a lado nenhum. Coloque o sinal no chão para o fazer girar. Apanhe-o e coloque-o no local para onde estava a apontar. Abre-se uma porta no chão por onde deve descer.

Existe uma chave perto. Abane o poste para a chave cair e poder apanhá-la. Saia pelo lado direito do ecrã

Tente usar a chave no cadeado, mas ainda não vai conseguir. Dirija-se para a porta e abra-a. Entre.

Siga pela abertura do lado esquerdo e fique por baixo da saliência. Atire um osso para o rio de lava. Um demónio salta atrás dele. Assim que atirar o osso puxe do extintor. Quando o demónio gritar, use o extintor e mata-o. Faça o mesmo mais três vezes para se livrar de todos os demónios. Volte ao cadeado. Use novamente a chave no portão.

Encontra-se a conduzir por cima dos ossos no rio de lava.

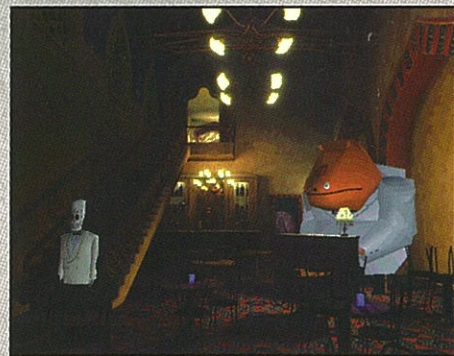
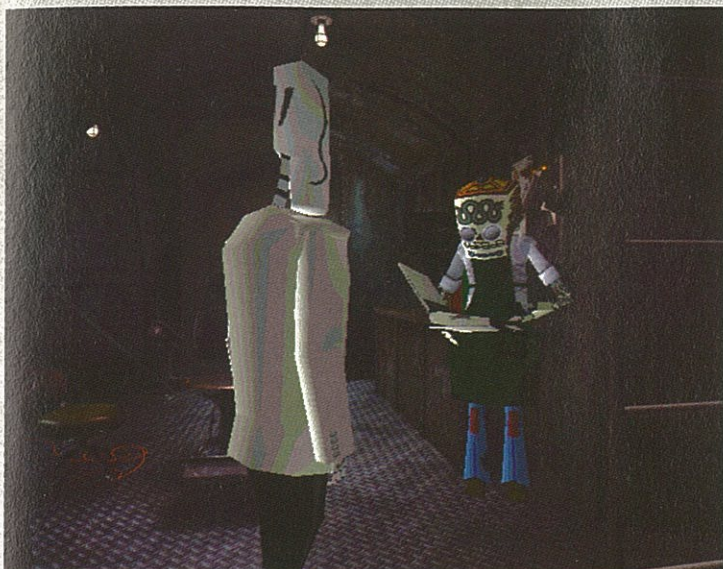
Encontra-se na cidade de Rubacava. Suba as escadas e dirija-se para o fundo do ecrã. Entre no edifício e fale com o homem, Mr Flores, que está a lavar o chão.

Volte a sair e desça as escadas. No fundo siga para a esquerda de Manny e vai cair de um precipício. O Dockmaster Velasco salva-o e arrasta-o novamente para o fundo das escadas. Ele desce para falar com Glottis. Siga-o e fale com ele. Mostre-lhe a fotografia de Mrs. Flores. Ele diz-lhe que ela foi embora com outro homem e dá-lhe um livro de registos para o provar. Vá mostrá-lo a Mr. Flores.

SEGUNDO ANO

Entre. Numa mesa está uma nota que deve apanhar. É de Sal. Siga pela porta e desça. Páre e fale com Lupe. Saia pela porta aberta. Desça as escadas.

Fale com o homem. Ele diz-lhe que o Lambada vai para o outro lado do mundo. O único outro navio que vai é o dele. Diga-lhe que quer ir. Tem de obter um union card, garantir que Naranja não aparece e arranjar ferramentas para Glottis.

Volte ao clube. Saia pelo lado esquerdo do ecrã, depois siga pelo caminho do canto superior esquerdo. Passe pelo Blue Casket. À esquerda está um elevador que leva ao clube. Lá em cima, siga pelas escadas e suba, depois siga a seta.

feche as portas e bloqueie-as com a foice. Depois de Glottis esvaziar o barril, suba as escadas e use o abre-latas no barril. Entre lá para dentro.

Suba para o carro e conduza-o para o elevador mesmo com a porta fechada. Vire o carro e desloque-o o mais possível para a direita. Salte e prima o botão do elevador. Volte a subir para o carro e conduza para a frente para os ganchos ficarem por baixo do portão. Existe um nível secreto e o carro pára o elevador. Quando parar, saia e puxe a alavanca do carro. Pode entrar no nível.

Lá dentro, desça e vá até ao bar. Dentro do bar apanhe a garrafa de gold flaked liquor. Atravesse a porta e entre no casino.

Sente-se com o homem na mesa. É Charlie. Ele dá-lhe um passe VIP e leva uma impressora de cupões de apostas. Saia do casino. Mostre o passe VIP a Glottis. Ele segue para o High Rollers Lounge. Vá para lá, saindo do café como entrou, passando pelo Blue Casket, e indo pelo caminho no fundo do ecrã.

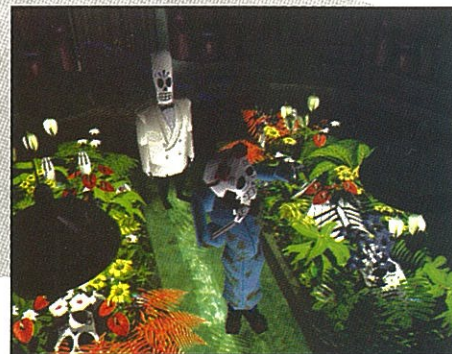
Existe uma manivela do lado direito para estender uma passadeira: puxe-a. Atravesse e suba as escadas. Continue pela abertura do lado direito. Entre na porta aberta e apanhe o abre-latas que está em cima da lata de comida de gato gigante. Saia e suba as escadas. Quando estiver no cimo, repare na janela das apostas do lado direito. Ao lado está uma abertura. Entre e siga até ao elevador. Entre na porta em arco que leva à cozinha. Apanhe o turkey baster. Espere que o criado apareça. Quando ele entrar na despensa,

Siga para o fundo onde existe uma pasta. Olhe para ela e abra-a.

Agora já tem um union card.

Vá para o Blue Casket, até ao fundo e fale com Lola. Lola obtém uma fotografia de Nick e Olivia. Fale com Olivia. Entre na cozinha e espere que o criado faça as bebidas. Use o turkey baster no lava-loiças. À saída fale com o grupo que está na mesa com o livro. Veja o livro e mostre-lhes a carta de Sal. Peça o livro, saia e vá falar com Lupe que tem uma chave para si mas perdeu-a.

Vá para a Morgue, pelo elevador, desça as escadas em frente: a Morgue fica por trás das portas de metal. Fale com Membrillo que precisa de saber quem são os dois mortos. Volte ao High Rollers Lounge.

Siga pelo lado direito do ecrã e encontra Nick sentado a uma mesa. Vá falar com ele. Ele sai para falar com Maximino. Apanhe a cigarreira e examine-a. Tente abrir, mas não consegue. Vá até à segurança (desça o elevador, suba as escadas e novamente as outras escadas).

Veja o detector de metais que ela tem. Mostre-lhe a cigarreira. Ela pensa que é uma bomba e detona-a. Apanhe a chave que aparece depois da explosão.

Beba dois goles da garrafa de gold flake whiskey e passe pelo detector de metais. Ela leva-o para as traseiras e continue a falar do detector de metais. Carla atira-o pela janela.

Volte à sala da caixa de areia e latas de comida de gato. Ande pela prancha e comece a brandir a foice até aparecer o detector de metais. Apanhe-o e vá até ao farol (para lá das abelhas, a estrada da esquerda.)

Use a chave na porta. Lola deixa uma ficha do bengaleiro do café. Leve-a a Lupe e obtenha o casaco. Examine-o e apanhe o papel. Leia-o. Vá até Toto, o das tatuagens – como se fosse para as corridas de gato, mas não atravesse a ponte. Siga pelo lado direito do ecrã, dirija-se para o farol e encontra a loja.

Naranja está a fazer uma tatuagem. Passe por ele e vire à esquerda. Abra o frigorífico e a gaveta de baixo para manter a porta aberta. Volte rapidamente para a garrafa que ele está a beber. Encha-a com o líquido do turkey baster. Quando Naranja desmaiar, reviste-o e leve as chapas de identificação. Mostre a Toto a nota que encontrou no casaco. Ele dá-lhe uma fotografia com o número seis. Volte à Morgue.

Dê o detector de metais a Membrillo. Use as chapas num dos corpos quando ele estiver a usar o detector no outro. Ele encontra-as, diz que Naranja está morto, e telefona a Velasco.

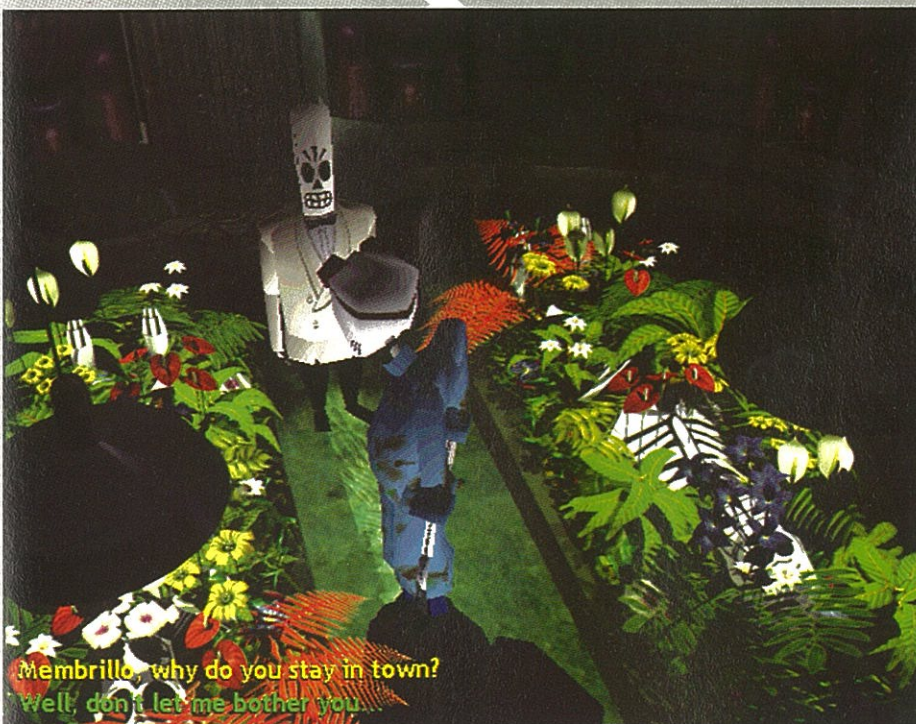
Vá falar com as sea bees e dê-lhes o livro. Terry vai preso. Volte à pista.

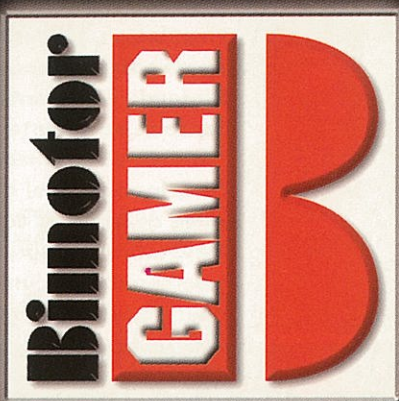
Suba até à janela das apostas. Tire a impressora e introduza: 2, Tuesday e 6. Imprima. Leve o bilhete à janela do lado esquerdo, que não se vê. Ele mostra-lhe uma fotografia que vai apanhar quando ele estiver distraído. Leve-a a Nick e mostre-lhe.

Diga-lhe que quer Terry livre.

Volte ao seu escritório.

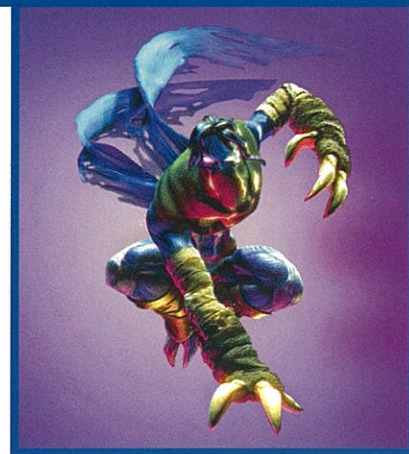
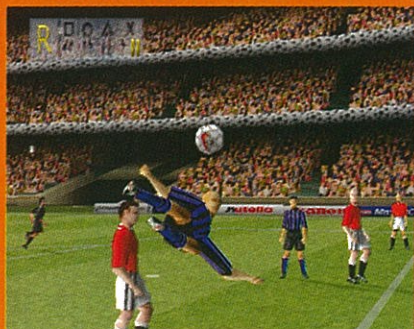
Tente apanhar a caneta na secretária e aparece uma roleta escondida. Quando a luz da direita estiver acesa, pressione o íman. O polícia perde o dinheiro e fecha o casino.

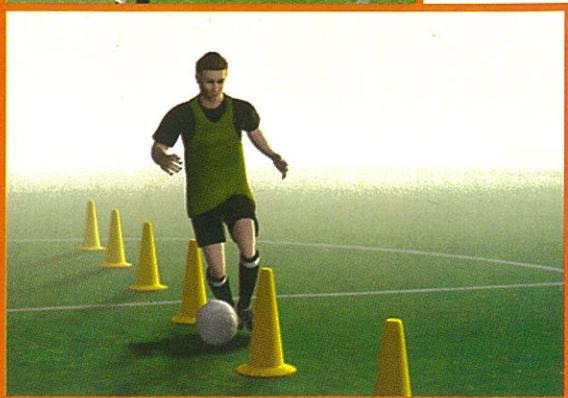
continua...

PlayStation

CONSOLAS
Bimotor
GAMER
B

Notícias

VIGILANTE 8

Depois do sucesso alcançado na PlayStation, *Vigilante 8* tem agora edição agendada para a Nintendo 64 durante o mês de Março.
Sente-se ao volante das poderosas máquinas equipadas com motores V8 e armado até aos dentes e enfrente ao longo dos 8 cenários o terrível gang dos Coyotes.
Além de todas as características que fizeram da versão de PlayStation um sucesso, a Activision introduziu algumas alterações à versão da N64: um novo modo de jogo Quest, novas músicas, maior rapidez de jogo e vários modos Multiplayer.

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 98/99

A Eidos "ataca" novamente com mais um simulador de futebol para a PlayStation. *UEFA Champions League 98/99* é um produto oficial que retrata fielmente a famigerada Liga dos Campeões, com todas as suas equipas e os seus estádios. Com comentários em várias línguas (o Português em princípio também estará incluído), uma IA avançada, estatísticas actuais dos jogadores e equipas, vários modos de jogo e gráficos em alta resolução, *UEFA 98/99* pretende trazer à PlayStation todo o realismo e emoção da Liga dos Milionários.
A ser lançado em Abril de 99.

CURTAS

Final Fantasy VIII já tem mais de 1 milhão de exemplares vendidos, mesmo antes de ter sido lançado. Espera-se que o lançamento ocorra ainda em Fevereiro no Japão.

O tão esperado Sega Rally 2 foi já lançado no Japão exclusivamente para a Dreamcast. Por enquanto só nos resta praticar na Arcada.

A Sony anunciou que Gran Turismo 2 está já em desenvolvimento. Estão prometidos mais de 400 carros nos modos de Rally, GT, Sports Car entre outros. Espera-se GT 2 lá para o final do ano.

A Namco anunciou que as vendas mundiais de *Tekken 3* ultrapassaram os 4 milhões de unidades. No total a série Tekken vai já nos 10 milhões de unidades vendidas.

A Nintendo anunciou dois novos títulos que prometem ser uma bomba. *Star Wars: Episode One Racer* e uma sequela de *F1 World GP*.

Depois do lançamento para PlayStation e PC do clássico das Arcadas *Asteroids*, a Activision vai agora lançá-lo também para Game Boy color.

NEED FOR SPEED: HIGH STAKES

GUARDIAN'S CRUSADE

Desenvolvido pela Tamsoft, responsáveis pela série *Toshinden, Guardian's Crusade* coloca-nos na pele de um jovem cavaleiro que tem como missão final, guiar um monstro bebé à misteriosa Tower of God. *Guardian's Crusade* é um jogo que combina acção e RPG ao melhor estilo japonês. Totalmente em 3D, com mais de 100 monstros, armas e feitiços, *Guardian's Crusade* tem lançamento marcado para Março e para a PlayStation

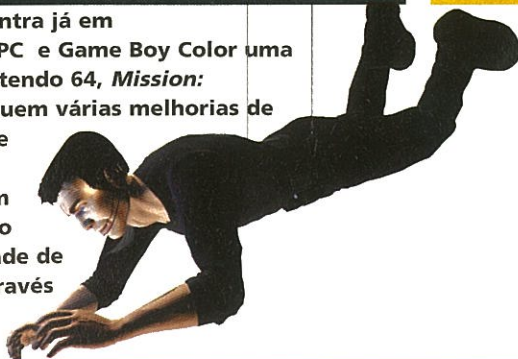
top de vendas - Consolas

posição	mês anterior	nome	editora
1º	2º	Tomb Raider III (PSX)	EIDOS
2º	5º	Crash Bandicoot 3 (PSX)	Sony
3º	1º	FIFA 99 (PSX)	EA Sports
4º	3º	Collin McRae Rally (PSX)	Codemas...
5º	7º	Oddworld Abe's Exodus (PSX)	Sony
6º	=	Tekken 3 (PSX)	Namco
7º	novo	NBA Live 99 (PSX)	EA Sports
8º	novo	Motoracer 2 (PSX)	EA
9º	novo	Tomb Raider II Platinium (PSX)	EIDOS
10º	4º	Toca 2 (PSX)	Codemas...

Recolha de informação a 5 de Fevereiro nos seguintes locais: Inforgénese (Amora), Virgin (Lisboa), Roma Megastore (Porto), Darkside (Amadora), Vobis (Colombo)

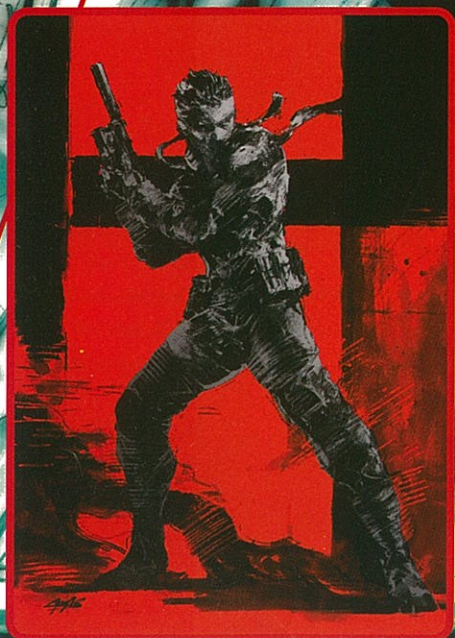
MISION: IMPOSSIBLE

A Infogrames anunciou que se encontra já em desenvolvimento para PlayStation, PC e Game Boy Color uma nova versão do clássico jogo da Nintendo 64, *Mission: Impossible*. Estas novas versões incluem várias melhorias de onde se destacam um novo menu de jogo e uma nova banda sonora. *Mission: Impossible* contará também com níveis inéditos. A versão para o Game Boy Color irá ter a possibilidade de comunicar com outros jogadores através de mensagens codificadas (link).

CASTELVANIA

PRÓXIMOS LANÇAMENTOS:

PlayStation	Nintendo 64
The Granstream Saga	Mario Party
Akuji The Heartless	Quake II
Metal Gear Solid	Shadowgate 64
T'ai Fu	Harvest Moon
KKND 2	Gex 64
Syphon Filter	South Park
Big Air	Castlevania 64
Tribal	NBA Jam 99
Rally Cross 2	California Speed
Pool	Glover
Monaco GP	Gauntlet Legends
Asterix	ODT
Running Wild	Perfect Dark
Warzone 2100	Wipeout 64
Viva Football	Quest 64

Metal Gear Solid

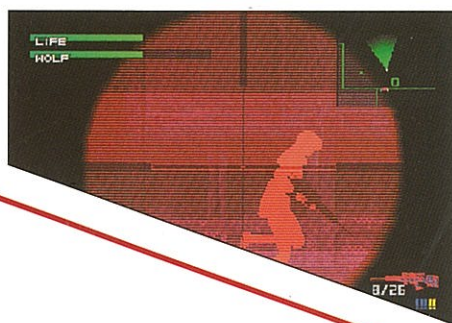
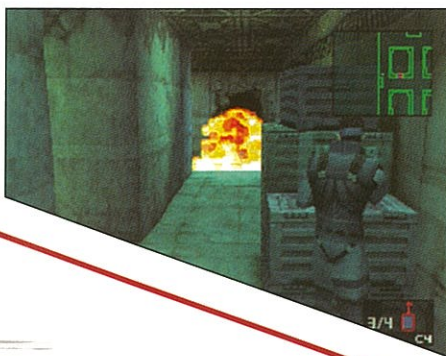
Um estofo de James Bond

Depois do lançamento na América deste fantástico jogo, é com grande ansiedade que aguardamos a distribuição na Europa. Combinando o aspecto gráfico de *Resident Evil* com uma fascinante jogabilidade, *Metal Gear Solid* promete já ser um dos jogos do ano.

Assim que nos chegaram à mão as primeiras imagens do jogo, concluímos logo que se tratava de uma excelente produção a nível visual. Com gráficos dignos de um bom FMV, *Metal Gear* espanta logo por aí. O pormenor da neve a cair, dos holofotes das sentinelas e da própria personagem, tudo revelava um detalhe gráfico que pensávamos que a PSX não conseguiria atingir. Espanta-nos também todo o detalhe envolvido na criação das personagens e das suas vestimentas, com todos os verdadeiros apetrechos de combate.

O aspecto gráfico do jogo aproxima-se bastante de uma aceleração 3D

Se olharmos com atenção para um soldado inimigo conseguimos facilmente distinguir as granadas no cinto ou a pequena pistola no coldre ou mesmo a patilha de segurança na metralhadora. Parece que mais uma vez a Sony consegue surpreender com esta consola que, na opinião de alguns, chegou até a ultrapassar a N64.

Mas tivemos de esperar pela demo jogável para realmente nos apercebermos do que esta grande obra-prima tratava.

A história fala-nos de um ataque terrorista a um antigo site de desarmamento de mísseis nucleares, onde um protótipo de uma nova arma se encontrava em desenvolvimento. Porém, os terroristas não eram um grupo qualquer, mas os temíveis FOX-HOUND, soldados de elite dotados de poderes quase sobre-humanos. Desde poderosos poderes psíquicos, pontaria mortal, camuflagem perfeita e rapidez de tiro, tudo se encontra nesta equipa de perigosos assassinos. Devido à natureza

Solid Snake

Nome verdadeiro: Desconhecido
Sexo: Masculino
Idade: 30 anos
Nacionalidade: EUA
Altura: 1,80 m
Observações: Ex-membro da FOX-HOUND. Solteiro. IQ 180. Fala 6 linguagens fluentemente. Perito em pára-quedismo, mergulho submarino e montanhismo. "O homem que torna o impossível possível".

O homem que tornou o nome FOX-HOUND conhecido no mundo inteiro graças às suas acções durante a crise em Outer Heaven. Desde então encontrava-se em reabilitação no Canadá, mas foi trazido de volta por Campbell, o seu antigo comandante para fazer parte da rebelião de Zanzibar, infiltrando-se no grupo para derrubar o estado militar do país.

Depois da morte de Big Boss, voltou à sua vida solitária em Twin Lakes, nas montanhas do Alasca. Sofrendo de stress pós-traumático adquirido durante as duas missões anteriores, Snake passava o tempo a treinar os seus cães para participarem na corrida de trenó em Iditarod. Foi então que foi novamente chamado ao serviço por Campbell.

especialmente perigosa da missão e devido aos seus contactos anteriores com esta unidade, o agente especial Solid Snake foi destacado para efectuar uma missão de infiltração altamente secreta ao local do ataque terrorista, com vista a impedir o ataque nuclear iminente.

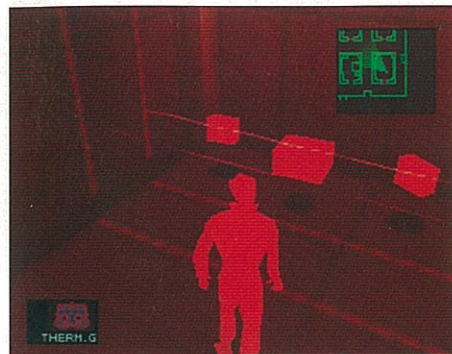
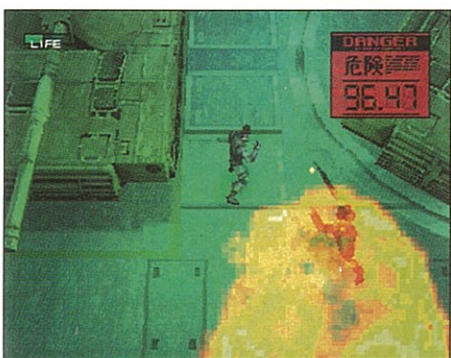
Equipado apenas com o estritamente necessário para a infiltração e com ordens para recolher tudo o que for necessário à operação, Solid Snake irá defrontar-se com sérias dificuldades para realmente iniciar a sua missão. Contudo, Snake vai rapidamente aperceber-se de que nem tudo se avizinha tão linear como parecia, já que existem numerosos planos e segundas intenções dentro dos próprios participantes na operação.

É cada vez com mais ansiedade que esperamos pela versão final

Apesar de já termos assistido a vários argumentos deste tipo, *Metal Gear Solid* rapidamente nos prova que estamos enganados. Desde o equipamento de alta-tecnologia transportado por Snake, até aos inimigos geneticamente desenvolvidos que este se dispõe a enfrentar, tudo está concebido para nos surpreender e agradar.

Ao contrário do que possam pensar, *Metal Gear Solid* não é de um frenético jogo de acção, mas sim um, muito estratégico, jogo de aventura onde a palavra "infiltração" se torna realmente importante. Prova disso é o facto de começarmos completamente sem armas, dependendo apenas dos nossos punhos e de um pacote de cigarros para nos defendermos dos ataques dos guardas.

Metal Gear Solid leva o conceito de infiltração ainda mais longe que Mission Impossible

Mas rapidamente nos apercebemos de que nada disso é necessário, já que a nossa personagem se consegue esconder da vista de uma maneira muito eficiente. De facto, ao caminharmos contra uma parede, o nosso Snake prontamente se encosta a ela, permitindo-nos ir avançando lentamente sob a sua protecção. Snake pode ainda rastejar, de modo a passar despercebido, para debaixo de veículos e objectos, onde os nossos inimigos não o podem ver. Mas se tudo o resto

falhar, podemos ainda utilizar caixas de papelão recolhidas em alguns locais para nos escondermos dos inimigos de uma maneira mais descarada.

Todavia, nem tudo é tão fácil como parece, já que os nossos inimigos não são burros. Se fizermos demasiado barulho, pisando em poças de água, disparando ou batendo em coisas, eles imediatamente se apercebem, correndo ao local para investigar. Somos por isso obrigados a avançar com o máximo cuidado, analisando sempre os pontos de possíveis esconderijos. Ao mesmo tempo que efectuamos esse precioso trabalho de reconhecimento, temos ainda de ir recolhendo armas e utensílios que nos possam ser úteis durante a missão, já que muitas vezes iremos precisar de uma poderosa granada ou de uma boa pistola para ultrapassar os obstáculos. Outro perigo constante são as numerosas câmaras de segurança, que se encontram colocadas em praticamente todos os cantos e esquinas do nosso percurso, e que teremos de apreender a neutralizar com a ajuda de utensílios especiais. *Metal Gear Solid* faz ainda uma boa utilização do Dual Shock, presente no voo de um helicóptero ou numa queda mais violenta.

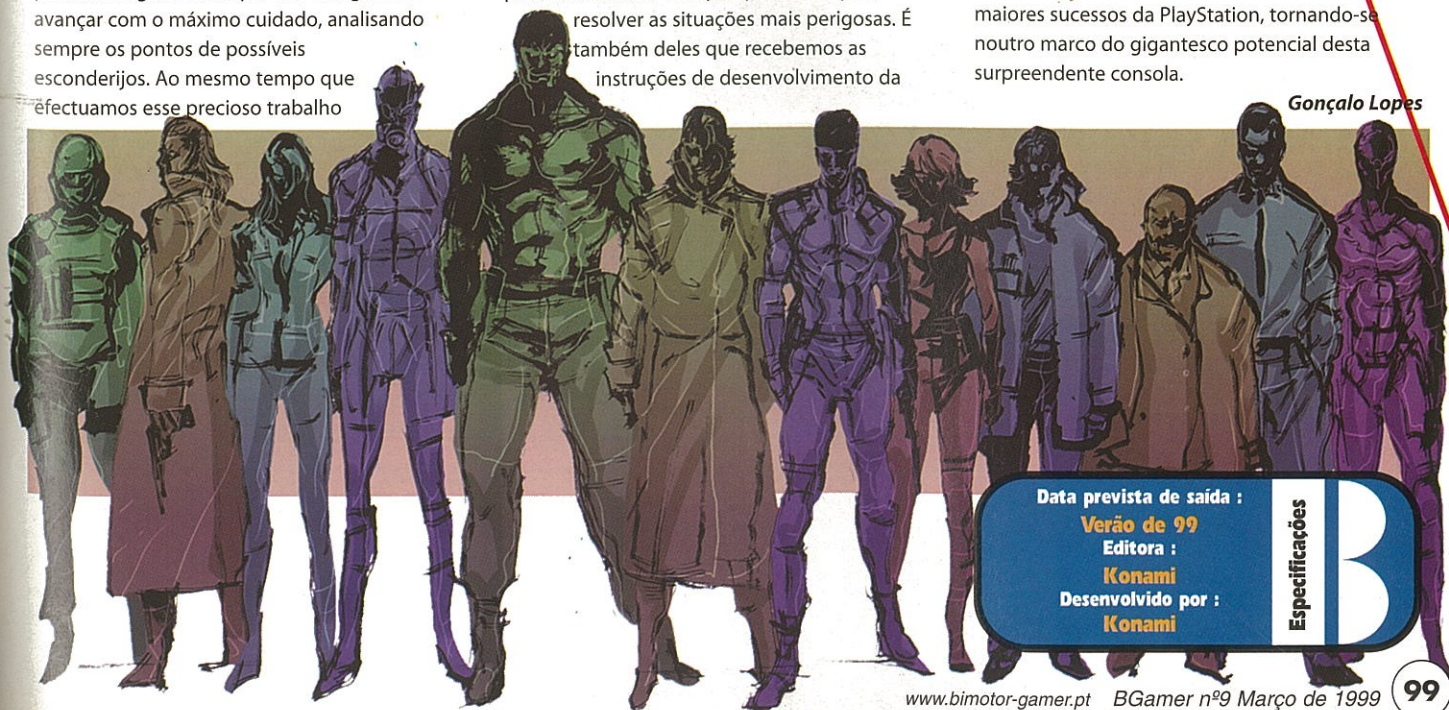
Quem ainda lá está para nos ajudar são todos os participantes na missão de Snake, que podemos chamar em qualquer altura para resolver as situações mais perigosas. É também deles que recebemos as instruções de desenvolvimento da missão, bem como as descrições de todo o nosso equipamento.

Existem realmente dezenas de pormenores deste tipo que valeria a pena destacar, pelo que vou guardá-los para a análise da versão completa, que decerto mostrará uma variedade ainda maior de situações, armas e inimigos.

São realmente fascinantes os pormenores gráficos que a pequena demo apresenta

Pelo que podemos verificar pela curta demo, *Metal Gear Solid* será de certeza um dos melhores jogos desta temporada, podendo até vir a ser considerado um dos jogos do ano. Podemos afirmar com toda a certeza que *Metal Gear* surpreende, tanto pelo aspecto gráfico como pela jogabilidade, devendo representar um desafio considerável, assim como uma aventura emocionante, a todos aqueles que se decidirem a lançar nele.

Certamente um dos jogos a aguardar com mais ansiedade para esta temporada, que irá com certeza transformar *Metal Gear Solid* num dos maiores sucessos da PlayStation, tornando-se noutro marco do gigantesco potencial desta surpreendente consola.

Gonçalo Lopes

Especificações

Data prevista de saída : Verão de 99
Editora : Konami
Desenvolvido por : Konami

Rollcage

Mais uma obra-prima dos mestres da Psygnosis

É com o maior prazer que anuncio o lançamento do mais recente sucesso da Psygnosis. *Rollcage* é o novo estilo de corridas futuristas que promete abalar o mercado.

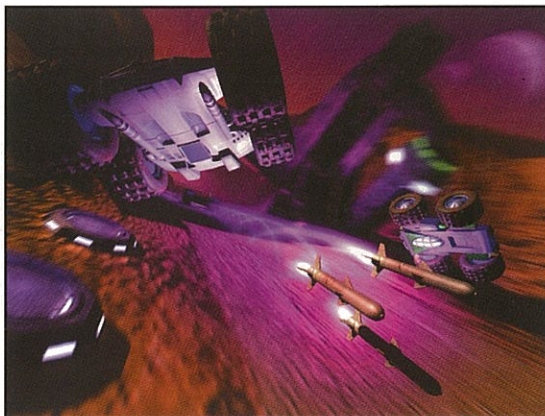
Com uma sensação de velocidade tão boa como a de *Wipeout 2097*, *Rollcage* transporta-nos novamente para um frenético universo de rapidez e destruição, devido às poderosas armas e power-ups encontrados durante o jogo.

Ao contrário de *Wipeout*, *Rollcage* não é uma corrida de naves, mas sim uma fantástica competição de veículos com as quatro rodas bem assentes no chão, apesar de em algumas situações surgirem algumas dúvidas quanto à nossa posição no ecrã. É que, devido à nossa velocidade alucinante, podemos nos túneis rodar 360º, eliminando o problema das ultrapassagens, tornando muito difícil bloquear a passagem aos outros adversários.

Rollcage é o digno sucessor do excelente Wipeout 2097

Para aumentar ainda mais a interacção com o cenário, todos os edifícios do jogo são completamente destrutíveis, permitindo-nos uma demolição completa dos obstáculos que surgem à nossa frente, além de lançarmos os destroços para a frente dos outros competidores.

Os gráficos estão excelentes, sem nenhuma deformação ou pixelização, apesar da elevada velocidade. Podemos ainda adicionar um efeito blur ao jogo, transformando o nosso televisor numa simulada câmara de velocidade, com uns

efeitos bem representados. O design das armas está igualmente bem concebido, apresentando uns jogos de luz bastante coloridos e vivos, além de uma enorme diversidade de efeitos destrutivos, que tornam o jogo emocionante e frenético.

A velocidade, as pistas, as armas, tudo aponta para mais um jogo de sucesso da Psygnosis

O único ponto negativo de somenos importância no aspecto gráfico é o facto de todos os veículos apresentarem um design semelhante, variando apenas a cor da sua carroçaria.

Mas não é por essa falha insignificante que se deixa de apreciar esta obra-prima de velocidade, já que os seus loucos e distorcidos percursos são o suficiente para prender qualquer um a este jogo magnífico. Estendendo-se a quatro fantásticos mundos, cada qual com uma grande variedade de pistas, *Rollcage* apresenta-nos um enorme leque

de obstáculos e situações "maradas" para ultrapassar, tornando cada jogo imprevisível e transformando-se numa verdadeira jaula para adeptos de velocidade, tal é o vício.

Claro que com todas estas características, *Rollcage* é também um sonho de jogabilidade, com um controlo que, apesar de ser um pouco difícil de apreender no início, rapidamente se domina, levando-nos então a conhecer todo o esplendor do produto.

A sua duração é também um dos seus pontos fortes, já que existe uma grande variedade de opções secretas e pistas novas para descobrir, além de contar com uma excelente opção multiplayer, que se torna indispensável sempre que se leva amigos a nossa casa.

Rollcage cria assim mais um marco nas corridas futuristas, apresentando laivos de originalidade q.b., além de uma jogabilidade que decerto irá tornar este jogo num grande sucesso, capaz de surpreender tudo e todos.

A Psygnosis consegue assim reforçar a sua posição como produtora de jogos de qualidade, fazendo-nos então ansiar pela próxima produção ao mesmo tempo que nos deliciamos com este fantástico *Rollcage*.

Gonçalo Lopes

análise

X-Games Pro Boarder

O sonho dos amantes de Snowboard

Desde o último Cool Boarders que nada de tão fresco e radical tinha sido lançado para a consola da Sony. *X-Games Pro Boarder* promete vir a tornar-se um sério competidor do rei do Snowboard virtual.

Depois da excelente versão PC deste magnífico jogo, a versão PSX promete abalar igualmente o mercado com a versão para consolas. De facto, todas as mais importantes características da primeira versão lá se encontram. A mesma velocidade, a mesma variedade, a mesma originalidade e até uma banda sonora a condizer na perfeição. *X-Games Pro Boarder* é realmente um produto ímpar para os fãs da modalidade, tornando-se indispensável tanto a amadores como a profissionais.

Uma conversão perfeita da versão PC, sem sequer descurar o feedback do Dual Shock

Desde os fantásticos vídeos até às pranchas e circuitos mais radicais, tudo se nos apresenta igual, e em alguns casos até melhor, do que no primo PC, sem contar claro está com os gráficos, que no PC beneficiam do suporte das inevitáveis placas 3D.

Mas de qualquer forma, tudo está lá para deliciar os mais radicais fãs de Snowboard. Halfpipe, gigantescos Gaps e circuitos "marados" juntamente com os mais famosos atletas do mundo e as suas pranchas de sonho.

Mas mais ainda, a jogabilidade é perfeita, o controlo simples e a resposta imediata, o que torna a versão PlayStation ligeiramente mais fácil do que no PC, mas também mais divertida. Com uma simples utilização dos botões do Joypad, a nossa personagem torce-se, rodopia e executa na perfeição todos os movimentos dignos deste evento desportivo, desde espantosos flips até aos 360º, que nos farão ganhar os pontos necessários para o primeiro lugar.

Se tudo isto já apontava para umas boas tardes de vício, ao convidarmos um amigo para jogar essas tardes estendem-se, muitas vezes até ao jantar, até se decidir de vez quem ficou em primeiro lugar.

A fantástica banda sonora é também um dos pontos altos do jogo, infiltrando-se nos nossos ouvidos e obrigando-nos a jogar a seu ritmo. É realmente excelente.

X-Games Pro Boarder avizinha-se assim como um sério competidor de *Cool Boarders 3*, ele próprio uma autêntica marca de qualidade nos simuladores de Snowboard.

A Sony fez assim um bom trabalho ao apostar nesta conversão, já que tudo se encontra na perfeição, para grande alegria dos fiéis da PSX.

Gonçalo Lopes

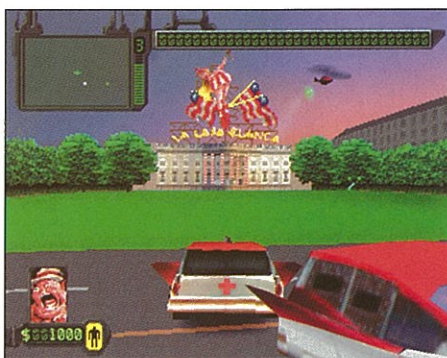
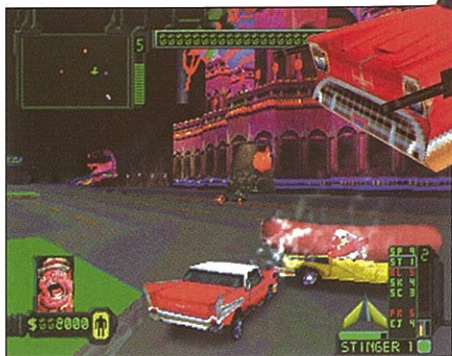
Rogue Trip: Vacation 2012

Hollidaygeddon

Quando for de férias, daqui por treze anos, proteja-se! Não, não lhe servem de nada dezenas daquelas caixas cheias de coisas de borracha redondas. Arme-se até aos ossos, pois a vida num mundo pós-apocalíptico não lhe vai dar um minuto de descanso.

A história parece ser sempre a mesma. Daqui por meia dúzia de anos, o poderio nuclear abate-se sobre nós. O mundo nunca mais será o mesmo. Por todo o lado encontram-se vestígios de destruição e radioactividade. Dominará quem possuir o carro de maior blindagem, capaz de oferecer umas férias (minimamente) descansadas aos turistas que vai conduzindo.

Os cenários e personagens de Rogue Trip estão exemplarmente concebidos

Numa aventura que exala um pouco *Mad Max* (se este fosse uma comédia em banda desenhada), em *Rogue Trip: Vacation 2012* somos uma espécie de taxistas do apocalipse. A única forma de ganharmos dinheiro para melhorarmos a nossa viatura é apanhar turistas nada ortodoxos como aliens, velhinhas ou mesmo o Captain Proton (que tem combatido vilões em outras galáxias) e levá-los a tirar fotos em locais turísticos.

Numa aventura que exala um pouco a Mad Max, somos uma espécie de taxistas do apocalipse

Oportunidade única para ver o que resta ainda de Aeroportos, Pirâmides do Egipto, Casa Branca ou Bases Secretas pejadas de aliens. Só que a concorrência é feroz e por isso outro dos objectivos é reduzir a cinzas os demais. Eles são carros assassinos que parecem a Christine, jeeps pós-militares de estética *Mad Max*, carroçarias que evocam as viaturas de gangsters dos anos 30, ou mesmo camiões de combustível e porque não com uma salsicha gigante no tejadilho. Alimento bastante útil para liquidar o adversário, através dos "special moves". O resto dos acontecimentos, já devem estar à espera. Manobras infernais a velocidade galopante, tiros e mais tiros para todos os gostos, numa luta desenfreada pela sobrevivência. Acção não falta e humor também não.

Os cenários e personagens estão exemplarmente concebidos. Possuem um espírito kitch que, aliado a uma banda sonora inspirada no melhor ska dos Sublime, conseguem desdramatizar todo o futuro sombrio apresentado e levar-nos a pensar que descobrimos um paraíso na terra, um pouco agitado é certo. Tudo é muito giro, mas depois de acabarmos os dois primeiros níveis, o interesse pelo jogo esmorece um pouco, já que as opções alternativas ao espírito do jogo não são muitas. Guiar um turista e eliminar a concorrência.

Luis Rei

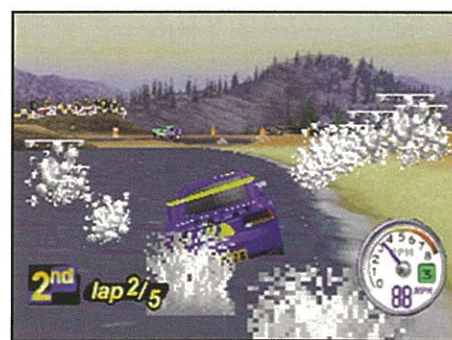
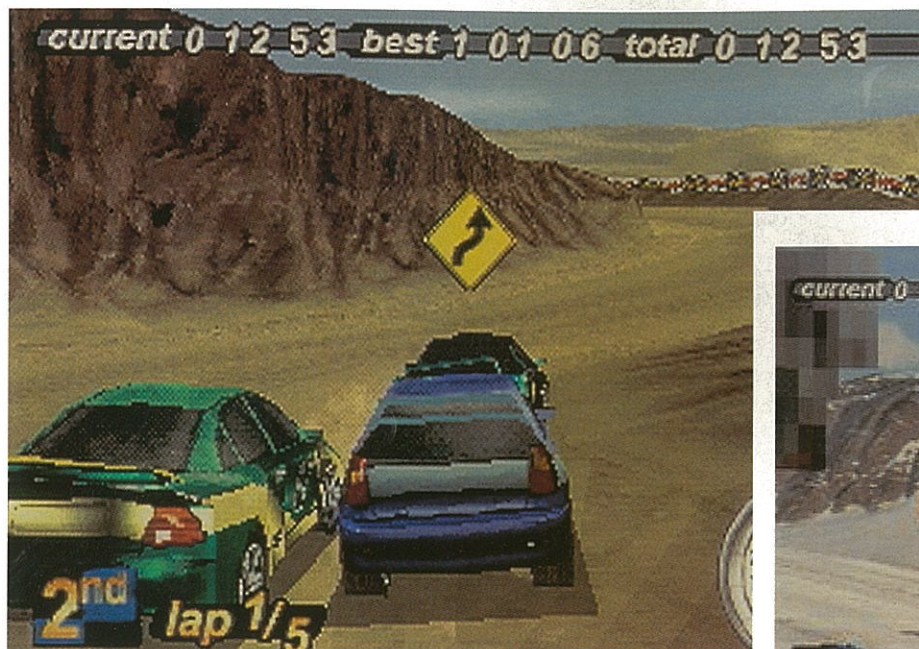
Consola: Playstation
Editora: GT Interactive

▲ o espírito humorístico de cenários, personagens e veículos

▼ alguma repetitividade de acção

80%

Rally Cross 2

Um original jogo de Rallies no caminho da glória

Apesar de o primeiro Rally Cross não se ter destacado grandemente da multidão, a 989 Studios não desistiu e voltou à carga com a sequela que decerto irá entusiasmar todos os fãs do primeiro e ainda conquistar outra hoste de apreciadores.

Para quem gosta de misturar realismo com acção frenética, *Rally Cross 2* torna-se realmente num doce aguardado com impaciência. Longe de ser um autêntico *Colin McRae*, *Rally Cross 2* aposta antes na simulação de arcada, conseguindo até uma maior reprodução de todas as peripécias de um verdadeiro percurso de Rally.

Decididamente a versão Die Hard de uma corrida de Rallys

Com um sistema de amortecedores digno da Monroe, os automóveis de *Rally Cross 2* saltam e balançam por todas as curvas, montes e obstáculos de todas as frenéticas pistas do jogo, mantendo-nos numa luta constante pelo controlo do carro. Juntamente com um fácil e instintivo controlo do veículo, *Rally Cross 2* apresenta-se-nos como uma autêntica obra-prima de jogabilidade, capaz de nos manter agarrados a ele horas a fio, num desafio solitário ou acompanhado por um amigo.

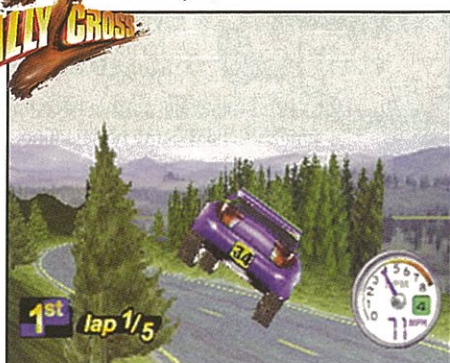
Com um motor gráfico muito melhorado em relação à primeira versão, *Rally Cross 2* ultrapassa assim todos os maiores defeitos existentes no produto anterior, com uma representação mais real dos obstáculos, introduzindo profundos cursos de água, poças de lama gigantescas e outras dificuldades que irão surpreender os jogadores mais veteranos.

Mas apesar de *Rally Cross 2* ser basicamente um jogo de arcada apresenta ainda assim muitas componentes de uma real simulação. Prova disso são a possibilidade de afinar o nosso automóvel a gosto, de acordo com cada pista, incluindo o tipo de amortecedores, pneus, mudanças e até o padrão de cores a utilizar na nossa carroçaria.

Como se as pistas existentes no jogo não fossem já o suficiente para satisfazer a maior parte dos jogadores, a 989 Studios presenteou-nos ainda com um completo editor de pistas, que nos permitirá construir, testar e gravar todo o género de percursos para depois partilharmos com colegas ou amigos.

Todos estes factores, aliados aos numerosos segredos existentes no jogo, irão contribuir para uma elevada duração, significando por isso uma boa compra para qualquer amante de Rallies ou de corridas em geral.

Rally Cross 2 funciona assim como um afastamento de jogos como *Gran Turismo* ou *Colin McRae*, já que mantendo todo o grafismo de qualidade e o realismo de uma simulação, introduz ainda uma rapidez e emoção dignas de *Wipeout 2097*. E é mais por essa lufada de ar fresco do que por toda a qualidade do jogo que *Rally Cross 2* recebe a boa nota que merece, uma nota resultante da sua originalidade.

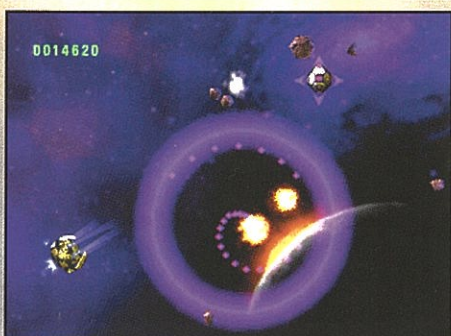
Gonçalo Lopes

Consola: Plastation
Editora: 989 Studios

▲ Grande sistema de amortecedores
Acção frenética, Excelente jogabilidade
Editor de pistas

▼ Nada de significativo

92%

Asteroids

O "velhinho" êxito de arcada regressou, desta feita com o selo PlayStation

Certamente a pensar em todos os nostálgicos do Atari que ainda por aí andam, a Activision resolveu brindar-nos com um brinquedo talvez um pouco fora de moda.

O conceito deste moderno *Asteroids* mantêm-se igual ao original, fazendo o jogador entrar no cockpit de uma nave espacial com o simples objectivo de destruir grandes cinturas de asteróides que impedem a passagem de veículos comerciais.

E é com este argumento que somos lançados para o meio destes gigantes rochosos, a bordo da nossa navezinha minúscula, disparando lasers a torto e a direito de forma a abater os asteróides e evitando sermos atingidos pelas sobras do nosso trabalho.

Asteroids é realmente um jogo puramente de arcada, onde nos tentamos deslocar por um ecrã de jogo bastante pequeno e sem scroll e onde a única variante de nível para nível é o número e o tipo de asteróides que encontramos.

Asteroids manteve a mesma jogabilidade que o transformou num vício apreciado por muitos

O aspecto gráfico está muito mal trabalhado, comparativamente aos produtos actualmente lançados para a consola da Sony, apesar do grande detalhe na definição das rochas espaciais. A nossa nave está excessivamente pequena e os lasers são apenas umas pequenas bolas de luz dez vezes menores que os asteróides. Os cenários são igualmente muito monótonos, pois servem apenas como papel de fundo para cada cena de jogo, o que rapidamente cansa o jogador mais persistente.

Uma das poucas vantagens deste jogo é a sua jogabilidade, a qual, por ser um jogo de arcada, se encontra simples e com um fácil controlo, o que apela grandemente ao vício. Outra das vantagens é o modo multiplayer, já que permite aumentar grandemente a duração do jogo, funcionando como um bom motivo para pegar no comando. Apenas a destacar negativamente o facto de ser impossível abater o nosso oponente com um disparo dos nossos lasers, o que tornaria o jogo mais competitivo.

Em matéria de som pouco mais há a dizer, já que tudo se limita apenas aos disparos de laser e às explosões dos asteróides, fazendo passar quase despercebida a banda sonora existente.

Posto isto, *Asteroids* é realmente um jogo feito apenas a pensar nos fanáticos e nostálgicos da arcada, já que muito dificilmente irá encontrar admiradores noutras hostes, em grande parte devido à falta de imaginação e variedade presente no jogo. Foi então uma má aposta da Activision, que já devia ter aprendido que os jogos evoluem conforme a sua época. Tivessem passado mais tempo a introduzir uma história ou um cenário mais elaborado e talvez *Asteroids* pudesse ter ascendido mais um patamar na sua pontuação final.

Gonçalo Lopes

Consola: Playstation
Editora: Activision

▲ Jogabilidade extremamente simples e viciante

▼ Falta de inovação no conceito de jogo
Pouco desenvolvimento gráfico

75%

Constructor

Manual de construção civil

Constructor é o jogo ideal para construir a cidade dos seus sonhos. Pegue em meia dúzia de trolhas, capatazes, técnicos de reparação e faça-se à vida.

Não esqueça claro de contratar hippies, fantasmas, palhaços ou qualquer tipo de arruaceiros e gangsters para tentar conquistar terreno e propriedades ao "pato bravo" adversário.

Neste parente de *Sim City* ou *Theme Hospital*, torna-se em verdadeiro empreendedor do imobiliário, construindo não só casas de habitação como fábricas de madeira, cimento e outras estruturas necessárias ao melhoramento das suas obras. Só não tem a oportunidade de comprar Mercedes, arranjar uma esposa num bar tipo "Mea Culpa" e envergar fios e medalhões de ouro.

Neste parente de Sim City ou Theme Hospital, torne-se um verdadeiro empreendedor do imobiliário

Mas se *Constructor 2* e *Constructor: Street Wars* (antevisão nesta edição) aceitassem as nossas sugestões, ganhava uns pontos em realismo.

As hipóteses de edificar um autêntico império de betão são múltiplas. Desde engordar a conta no banco, a construir desmesuradamente ou deixar todos os inquilinos satisfeitos.

Começa a jogar com uma equipa de trabalhadores cuja missão é construir a primeira fábrica de madeira, para posteriormente erguer três casas desse material e instalar inquilinos que, ao pagarem a renda mensal, vão equilibrando o seu orçamento. Se preferir, pode mesmo vender tais casas ao concelho da cidade, aproveitando a melhor oferta.

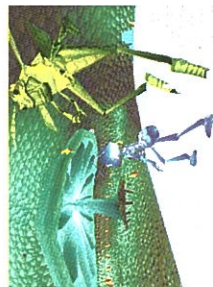
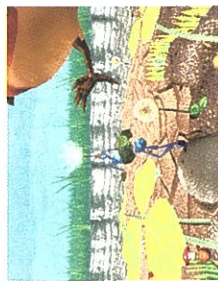
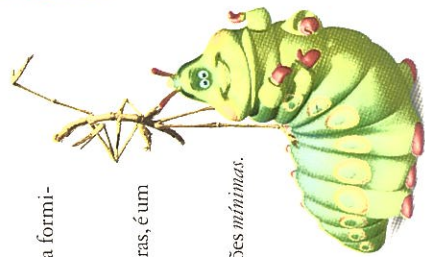
É então preciso valorizar as suas propriedades e impedir que o descontentamento, as pragas de baratas, os gangs de arruaceiros do construtor vizinho causem o caos a fim de arruinar a carteira. À medida em que avança no jogo, constrói outras fábricas e com elas casas mais avançadas, por forma a receber inquilinos de outro sangue. Para isso terá de proporcionar alguma segurança e diversão podendo construir esquadras de polícia, prisões, escolas, hospitais ou parques de diversões. Mas se a sua prosperidade for grande, a inveja alheia toma conta da cidade. Por vezes a polícia não chega e, como a melhor defesa é o ataque, pode criar a sua própria mafia, levar grupos de hippies para junto das residências de luxo geridas pelo adversário, ou causar aí o pânico enviando palhaços, fantasmas e outras espécies malfadadas que tratarão de pôr a mexer tais moradores.

A acção é electrizante, não lhe deixando um minuto sequer para respirar, pedindo bastante nervo no manuseamento do comando por forma a controlar na totalidade os múltiplos focos de agitação, levando-o muitas vezes a agir por instinto. Contudo, tal como *Theme Hospital*, este é um dos poucos jogos de estratégia disponíveis para PlayStation que se tornam imprescindíveis.

Luís Rei

(É também um jogo.)

O último filme *A Bug's Life* é agora também um jogo. E Flik, a formiga, precisa da tua ajuda para combater um exército de malvados insectos através de 15 espectaculares ambientes em 3D.

O jogo *A Bug's Life* é uma espectacular aventura onde terás que te movimentar, voar e derrapar num mundo visto através dos olhos de uma formiga. Noutras palavras, é um épico de proporções *mínimas*.

B-Movie

Um jogo alienígena para encher as goelas aos fanáticos de extraterrestres

A GT Interactive tem destas manias. Os jogos que publica ou são muito bons, ou são muito maus. No caso de *B-Movie* aplica-se a última situação.

B-Movie até possui um bom argumento, desde que se perceba o que este contém. A história diz-nos que num futuro próximo as actividades extraterrestres começaram a aumentar estrondosamente. Pessoas raptadas à luz do dia, vacas mutiladas durante a noite ou largos aparecimentos de OVNIs sobre as grandes cidades.

De forma a combater esta ameaça foi criada uma instituição dedicada à prevenção e combate de uma invasão alienígena. Utilizando tecnologia retirada de Roswell, esta organização construiu aeronaves e armamento que ultrapassaram largamente as expectativas militares.

Contudo, antes da conclusão das investigações, uma pequena aldeia, onde se realizava uma festa anual de exorcismo, foi completamente rodeada por naves marcianas. É assim que a organização Earthlink é lançada na sua primeira prova de fogo contra a ameaça alienígena.

E é com pouco mais do que este pedaço de história das primeiras linhas do manual que nos lançam para a acção, já que nem no início existe um filme ou um briefing para nos ajudar. Assim que escolhemos a opção para iniciar um novo jogo, somos imediatamente levados para o menu de selecção de naves, prontos a saltar para a primeira missão.

Ao ler as poucas instruções do início, ficamos um pouco desapontados por ser apenas uma missão de treino, em vez de um cenário da campanha. Ficamos ainda assim surpreendidos pelos bons e fluidos gráficos de jogo, assim como pela rapidez com que corre, à qual demoramos ainda um certo tempo para nos habituarmos. A jogabilidade é razoável, apesar de o controlo da nave se apresentar demasiado complexo. A banda sonora é até muito boa, com uma excelente orquestra que se funde grandemente com a acção.

Excessivo grau de dificuldade

Mas o problema de *B-Movie* não passa pelos gráficos, nem sequer pela jogabilidade, apesar de um pouco difícil de controlar, nem sequer pelas suas bandas sonoras. O único e mais grave problema de *B-Movie* é a sua dificuldade. A "simples" missão de treino que nos é apresentada no início avizinha-se quase impossível, e só com umas boas horas de treino conseguimos ganhar a prática suficiente para completar as instruções sem enganos. E tudo isto só para a primeira missão. Foi realmente um grave erro da GT Interactive, que pode comprometer seriamente o grau de adesão a este novo jogo.

Aconselhamos então este *B-Movie* a quem possua uma grande paciência e prática manual, já que, por certo, os mais ansiosos irão rapidamente pôr de parte o comando depois das sucessivas tentativas falhadas.

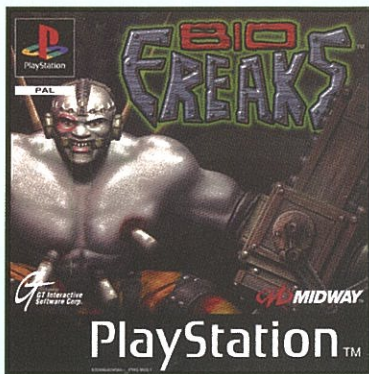
Um jogo que poderia ter ido muito mais longe, se tivesse sido mais testado e aperfeiçoado. Um tiro muito ao lado da GT Interactive.

Gonçalo Lopes

Consola: Playstation
Editora: GT Interactive

▲ Gráficos bons e fluídos
Rapidez da acção

▼ Grau de dificuldade excessivamente elevado
Fraca consistência do argumento

75%

Biofreaks

Uma novidade! Um beat'em up entre mutantes, mas sem nada que acrescente aos que já existem, antes pelo contrário: até é muito fraquinho em comparação com os seus rivais, casos de *Tekken 3* ou *Rival Schools*, em termos gráficos, de jogabilidade e até no próprio ambiente onde tudo é um pouco "feio". A seu favor, *Biofreaks* tem uma particularidade diferente dos outros. Os "freaks" sangram, e não é pouco. É vê-los sangrar para cima do nosso televisor, para o chão ou para cima dos seus adversários, mas continuam sempre de pé. Será por isso que lhes chamam freaks?

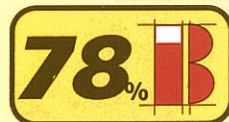
Pedro Silva

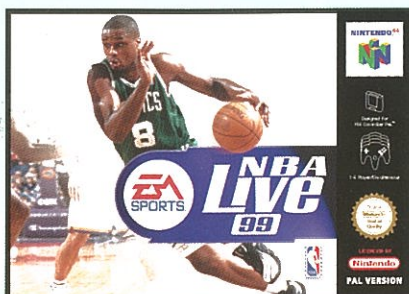
Editora: Midway

ODT

Partindo do princípio que depois de *Tomb Raider* será difícil fazer jogos do mesmo nível para a PlayStation, *ODT* revelou-se uma agradável surpresa. Apesar de ser um pouco escuro, o que dificulta por vezes a progressão, *ODT* tem os seus trunfos, quer seja na combinação dos feitiços, como nas armas ou na variedade de personagens.
Com uma jogabilidade simples, apesar da dificuldade de alguns níveis, *ODT* será sempre uma segunda escolha para os indefectíveis dos jogos de aventura. O que até é uma pena.

Manuel Viana

Editora: Psygnosis

NBA Live 99

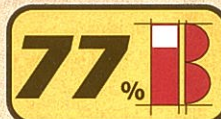
Todos os anos, com a saída de mais um *NBA*, fico sempre na duvida se valerá a pena. E mais uma vez conseguiram surpreender-me.
Com uma qualidade gráfica de grande qualidade graças a um motor de jogo melhorado e uma jogabilidade ainda mais fácil, para os que agora o começam a jogar, e mais completo para quem já dominava os seus segredos. Pode até marcar muitos mais pontos com os novos lançamentos de longa distância. Será que há um novo Michael Jordan a nascer?

Pedro Silva

Editora: EA Sports

Extreme G2

Uma visão futurista do que daqui a uns anos poderão ser as nossas estradas. Se agora já são perigosas, imagine com uma moto carregada de canhões, minas ou mísseis. Imagine também o que pode acontecer àqueles engraçadinhos que andam sempre de cabeça de fora a chamar nomes aos outros. Com um bom grafismo e uma velocidade estonteante, *Extreme G2* é um bom jogo de acção a merecer uma vista de olhos pelos possuidores da Nintendo 64.

Pedro Silva

Editora: Acclaim

Jeremy McGrath Supercross 98

Para os apreciadores de desportos motorizados e especialmente de "cross", *JM Supercross 98* revelou-se um jogo bastante agradável e capaz de nos prender ao ecrã um bom par de horas.
Ao seu dispor encontrará sete pistas onde poderá executar as mais variadas acrobacias, sabendo de antemão que o seu principal objectivo é terminar em primeiro lugar. Uma nota especial para o editor que nos permite criar ou alterar os vários percursos.
Apesar de não rivalizar com *Moto Racer 2*, *JM Supercross 98* constitui um interessante desafio e é aconselhável a todos os fãs de motocross.

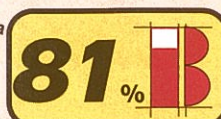
Pedro Silva

Editora: Acclaim

Tombi

Mais um engraçado e divertido jogo para os mais novos. Nesta combinação de RPG e plataformas, vista a pele de *Tombi*, um miúdo traquinas e de cabelo cor de rosa, na procura incessante da pulseira do seu avô. Ao longo da sua aventura, Tombi terá que enfrentar os terríveis Koma Pigs, assim como escapar a diversas armadilhas.
Em termos de jogabilidade, o controlo da personagem é simples e de fácil aprendizagem. Com um grafismo colorido e bem definido, *Tombi* perfila-se como uma agradável surpresa na área dos jogos de plataformas.

Pedro Silva

Editora: Sony

Para os menos persistentes

PlayStation

Asteroids

Carregue em Select quando aparecer no menu principal a frase PRESS START. De seguida active os seguintes códigos:

Jogar Asteroids clássico: círculo, círculo, círculo, triângulo, quadrado, quadrado e círculo

Quarta nave: triângulo, círculo, círculo, triângulo, quadrado, círculo e quadrado

Seleccionar nível: quadrado, triângulo, círculo, triângulo, triângulo, quadrado e círculo

Apocalypse

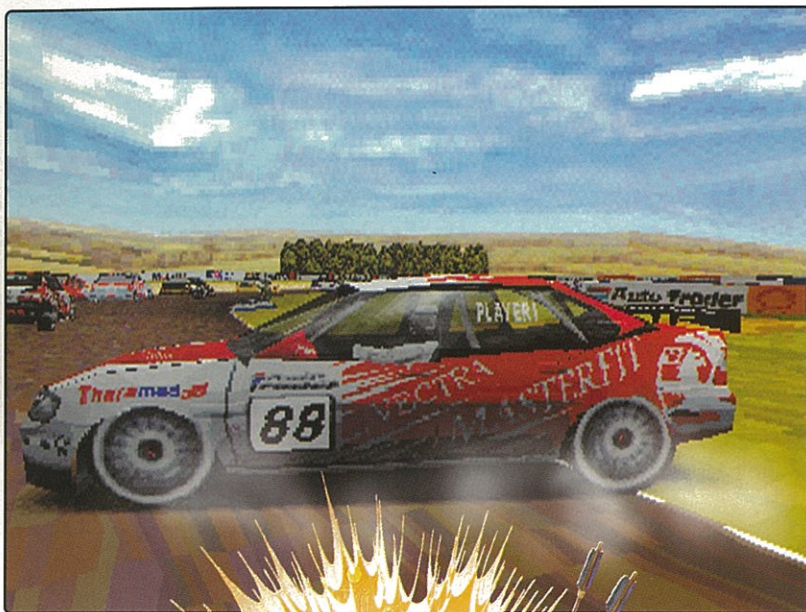
Para activar o menu de cheats, faça uma pausa no jogo e prima L1.

Invencibilidade: baixo, cima, esquerda, esquerda, triângulo, cima, direita, baixo

Todas as armas: quadrado, círculo, cima, baixo, X, quadrado

Abrir todos os níveis: triângulo, cima, X, baixo

TOCA2

MINICARS - vista Micro Machines
TECHLOCK – pista de bónus

BANGBANG – nova opção no modo Challenge
JUSTFEET – carros invisíveis
FASTBOY – aumentar velocidade
ELASTIC – pistas elevadas
LONGLONG – corrida de 40 voltas
DUBBED – danos mais rápidos
LUNAR – baixa gravidade
MECHANIC – todos os carros
CMDIFF – correr em qualquer grau de dificuldade
BIGLEY – todas as pistas

Formula 1 98

Pista de bónus:
Introduza CHEESY POOFS no menu de editar piloto

Small Soldiers

Cheats:
Todas as armas: triângulo, triângulo, círculo, círculo, círculo, X, quadrado, X como password

Invencibilidade: círculo, círculo, triângulo, triângulo, círculo, X, quadrado, X como password
Todos os níveis:
Gorgon: X, X, triângulo, quadrado, quadrado, X, círculo, X
Dimensional Temple: quadrado, X, triângulo, quadrado, quadrado, quadrado, círculo, X
Floating Fortress: círculo, X, triângulo, quadrado, quadrado, círculo, círculo, X
Spirit Bog: triângulo, X, triângulo, quadrado, quadrado, triângulo, círculo, X
Canyon Village: X, quadrado, triângulo, quadrado, quadrado, X, triângulo, X
Creepy Caverns: quadrado, quadrado, triângulo, quadrado, quadrado, quadrado, triângulo, X
Space Ship: círculo, quadrado, triângulo, quadrado, quadrado, círculo, triângulo,
Hall Of Patriots: triângulo, quadrado, triângulo, quadrado, quadrado, triângulo,

triângulo, X
Graveyard Of War Machines: X, círculo, triângulo, quadrado, quadrado, X, X, quadrado
Nuclear Mine: quadrado, círculo, triângulo, quadrado, quadrado, quadrado, X, quadrado
Launch Center: círculo, círculo, triângulo, quadrado, quadrado, círculo, X, quadrado
Ulhaden Fier: triângulo, círculo, triângulo, quadrado, quadrado triângulo, X, quadrado
Garrison:X, triângulo, triângulo, quadrado, quadrado, X, quadrado, quadrado
Inner Sanctum: quadrado, triângulo, triângulo, quadrado, quadrado, quadrado, quadrado, quadrado

Knockout Kings

Lute com o urso:
No menu principal, prima direita + quadrado, direita + triângulo, direita + círculo, direita + X

Cabeças gigantes:
No menu principal, prima esquerda + círculo, esquerda + triângulo, esquerda + quadrado, esquerda + X

Cool Boarders 3

Códigos:
No menu de Tournament, introduza o seu nome como:
Wonitall – todas as pistas
open_em – todos os surfistas
bigheads – cabeças gigantes
openemall – todos os surfistas e pranchas

Wild 9

Para accionar os seguintes códigos, pause o jogo e introduza os cheats:
Seleccionar nível: cima, esquerda, baixo, R2, direita, quadrado, X

Toda a energia: R1, Triângulo, L1, esquerda, Triângulo, Círculo, X.
Modo Red beam: direita, cima, esquerda, Círculo, cima, Círculo, Círculo.
Mais 10 mísseis: X, Círculo, R1, direita, Triângulo, X, Triângulo.
Mais 10 granadas: R1, X, R1, direita, quadrado, direita, quadrado.

Spyro the Dragon

Para accionar os seguintes códigos, pause o jogo e entre no menu de "Inventory", finalmente introduza os cheats:

Seleccionar nível: quadrado, quadrado, Círculo, quadrado, esquerda, direita, esquerda, direita, Círculo, cima, direita, baixo.
99 vidas: quadrado, quadrado, quadrado, quadrado, quadrado, quadrado, círculo, cima, círculo, esquerda, círculo, direita, círculo.

Nintendo 64

Turok 2

BEWAREOBLIVIONISATHAND – todos os códigos
UBERNOODLE – cabeças gigantes
HOLASTICKBOY – homens peganhentos
STOMPEM – pés e mãos gigantes
PIPSQUEAK – homens minúsculos
WHATSATEXTUREMAP – cores esquisitas
LIGHTSOUT – sem luz
HEEERESJUAN – peito de Juan
AAHGOO - ataque de Zach
ONLYTHEBEST – ver créditos

Star Wars: Rogue Squadron

Introduza os seguintes códigos como password:

Todos os powerups: TOUGHBOY
Vidas ilimitadas: IGIVEUP
Controlar AT-ST: CHICKEN
Voar com A-Wing: ACE
Voar com Millennium Falcon: FARMBOY
Testar música: MAESTRO
Controlar Electro: KOELSCH

MEDIEVIL

Solução - 2ª parte

INSIDE THE ASYLUM:

Existem quatro salas de mortos e loucos que tem de derrotar. Use a broadsword e o botão Quadrado constantemente e simplesmente ande para evitar que os loucos se aproximem. Na terceira sala que é circular, faça da mesma forma para que os loucos o sigam e não terá problemas. Na quinta sala está o director, dinheiro e a segunda dragon gem. E também o cálice.

ANCIENT POOLS OF THE DEAD:

Os cavaleiros gordos só morrem quando são empurrados para o estrume. Tem de levar ao ferryman oito almas perdidas. Para isso tem de apanhar os oito capacetes que estão a flutuar. Infelizmente, de cada vez que apanha um capacete as pontes em volta caiem. Existem seis capacetes nas ilhotas e dois depois de abrir o portão.

Apanhe a runa vermelha nas ilhotas, e também o cálice. Vai usar a runa vermelha num portão do lado esquerdo do gargoyle merchant.

Existe uma life bottle para apanhar, assim como uma caixa com tesouro e dois energy vials à direita depois de atravessar o portão. Cuidado ao aproximar-se dos carros pois é muito fácil cair no estrume. Passe os carros e desça a encosta para apanhar o último capacete. Os carros rodam atrás de si e aparecem muitos soldados. Quando sair desta área deve matar alguns pequenos cavaleiros voadores. Apanhe o cálice e volte ao ferryman. Dê-lhe os capacetes.

THE LAKE:

Apanhe as runas vermelha e verde, cuidado com os olhos e mate-os quando puder. Volte às passadeiras e encontre a sharp corner. É uma peca em metal roxo com um poste a sair mesmo do meio. Acerte-lhe duas vezes pois é um interruptor que desloca a peça de metal para poder chegar às outras passadeiras. Leve as runas e coloque-as em máquinas de cristal em volta do redemoinho para o fazer parar. Existem três máquinas.

Quando conseguir parar o redemoinho pode saltar lá para dentro e apanhar tesouros, incluindo o cálice.

Para matar os crocodilos, encolha-se atrás do escudo e atire o machado. Também pode atirar o chicken drumstick para os transformar em frango assado que pode usar para encher as life bottles.

Quando estiver de novo lá fora encontra a runa amarela, e o interruptor que abre o portão e muitos olhos.

Volte à primeira ilha, entre na casa e use a runa amarela para sair quando voltar para fora.

CRYSTAL CAVES:

A primeira coisa que vê é o cálice, por isso volte para o apanhar depois de o encher. Lembre-se de ir para trás da queda de água. Tem de levar as duas dragon gems e colocá-las nos olhos do dragon relief.

ESTRATÉGIA PARA O BOSS

DRAGON: Ele estica a cabeça de fora dos buracos e tem de bater no chão para caírem pedras do tecto. Depois de o matar recebe a dragon amour. Volte para a saída.

THE GALLOWS GAUNTLET:

Antes de mais, tem de usar a dragon amour para passar o portão de fogo. Depois de o passar existem quatro botões no chão que abrem todas as gaiolas excepto a do cálice. O quinto botão está no corredor principal numa das gaiolas que acabou de abrir. Mate os inimigos que ainda faltam, apanhe o cálice e use a runa amarela para sair do nível.

THE HAUNTED RUINS:

Primeiro tem de tirar as galinhas da zona vedada para a pilha de grão perto da ponte levadiça. Ande atrás delas até lá chegarem mas não as assuste. Depois de elas comerem o grão todo, a ponte levadiça desce. Quando subir à parede apanhe a runa vermelha do lado esquerdo.

Depois tem de libertar os agricultores. Para isso tem de matar os demónios antes de sacrificarem os agricultores. O lightning é excelente. Se um dos demónios escapar sempre, caia quando usa o lightning e mude rapidamente para o magic longbow e dispare contra ele.

Tem de apagar as fogueiras antes de libertar os agricultores. Use o martelo algumas vezes em cada fogueira. Para libertar os agricultores, pise o botão, que também abre os portões. Se atravessar o portão da esquerda encontra uma piscina de petróleo que vai atravessar mais tarde e o cálice num parapeito juntamente com um energy vial.

O portão da direita leva a uma parede onde existem dois energy vials. Mais à frente existem mais dois vials. Agora pode usar a runa vermelha no portão nos degraus por baixo das paredes.

Se pegar fogo ao atravessar a ponte, use a dragon amour e fica bem.

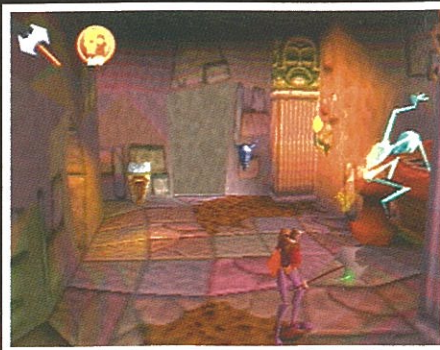
Quando entra na câmara do rei descobre que tem de encontrar a coroa dele para chamar o fantasma. Tem de cair para o alçapão no chão que tem um emblema.

Depois de entrar nas regiões moribundas do castelo encontra duas portas. A da esquerda tem a coroa e o volcano's floodgate. A da direita tem a saída para a superfície e uma estação de life refill.

Volte a entrar na câmara do rei e use a coroa. Vai cair para uma sala grande onde tem de derrotar dois gigantes de pedra, usar o interruptor de floodgate e fugir em 2 minutos.

ESTRATÉGIA PARA O BOSS

STONE GIANTS: para derrotar os gigantes, use a dragon amour e empurre-os para fora da saliência.

Apanhe a runa verde. Depois de derrotar os gigantes e matar alguns demónios tem de a

colocar na sala do petróleo do outro lado da porta da entrada principal. Fica do lado direito à saída da sala dos gigantes. Agora tem de apanhar o cálice e fugir. Apanhe-o e atravesse a piscina de petróleo (roxa) por baixo do parapeito do cálice.

Depois de atravessar, tem de acertar no interruptor para libertar o rochedo para cair na catapulta para partir a parede. Depois precisa de saltar para a catapulta.

THE GHOST SHIP:

Os esqueletos da tripulação são inúteis, por isso evite-os e siga para os oficiais, os dos casacos azuis. Mate-os e os esqueletos inferiores caiem. A runa azul está no ninho do corvo com o oficial.

Antes de atravessar as tábuas do chão que se movem tem de usar a runa azul onde começou para abrir a porta. Lá dentro encontra a runa amarela (estrela), um energy vial e um gargoyle merchant.

Se cair pelos buracos nas tábuas vai ter a uma sala inferior onde tem tesouros.

Quando conseguir atravessar para onde estão os barris a rolar use a runa amarela para abrir a porta para o ninho do corvo. Para abrir a próxima porta precisa da runa vermelha que está em baixo à direita para lá dos canhões.

Tem de baloiçar por algumas redes e se cair aterra numa sala com barris grandes. Existem duas saídas desta sala. A primeira do lado direito leva-o a dois energy vials e a outra leva-o a outra sala com canhões grandes. Em alguns sítios pode agachar-se. Para o último canhão corra e use o botão Triângulo ao mesmo tempo.

Passe e apanhe um energy vial. Se subir a rampa volta a ter de baloiçar nas redes. Depois de atravessar pode continuar pelas tábuas ou estores das janelas. Se atravessar as tábuas, terá de cair para a máquina que parece um moinho de vento. Se falhar, cai e morre ou aterra nas pontes onde apanhou os dois energy vials fora da sala dos barris grandes.

Se atravessar os estores encontra uma estação life refill. Siga para a direita e tem de lutar com a tripulação. Se os matar, os barris partem-se e pode perseguir o oficial. Quando o matar abre a porta.

A melhor forma de matar a tripulação é andar por ali a carregar no botão Quadrado. Depois pode enfrentar o capitão.

ESTRATÉGIA PARA O BOSS

GHOST CAPTAIN: para o matar tem de pegar fogo à sua maça para acender os canhões. Dispare-os continuamente para o capitão. Mate a tripulação quando voltam à vida.

Para obter o cálice, ande novamente no moinho de vento e salte para a gaiola suspensa. Será levado para cima até aos mastros e recebe o cálice e dois energy vials. Para sair do nível, volte para o local onde lutou com o capitão.

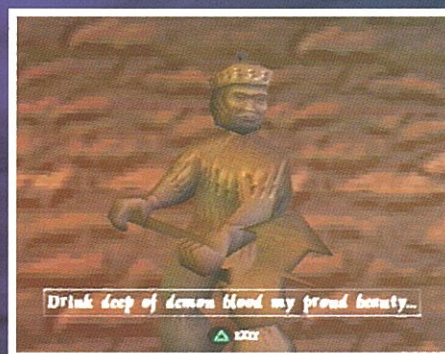
THE ENTRANCE HALL:

Por baixo da escada da direita está o cálice. Volte a encher as life bottles.

THE TIME DEVICE:

Siga para a esquerda e saia para os pequenos relógios. Vai ficar por trás da borboleta. Use o interruptor e apanhe a runa branca (tempo).

Suba para o cimo do relógio grande saltando a correr de um dos cérebros do lado direito. Suba a rampa e use a runa branca para retirar o olho de vidro. Quando chegar à próxima borboleta cai um relógio e tem de ajustar o grande para o abrir. Veja as horas no relógio que cai e ajuste o grande usando os dois botões.

Atravesse o portão da borboleta e encontra uma grande máquina giratória. Suba para o

caminho em volta da máquina e siga para a direita. Encontra a runa vermelha no meio dos relógios.

Volte para o caminho e atravesse a ponte onde encontrou a runa. A partir da borboleta, é a ponte à esquerda.

Aí existe um tubo para onde pode saltar para chegar a um nível superior, onde está o cálice e um dispositivo que desliga os campos de força eléctricos no nível. Mas isto só dura 3 segundos e o cálice está fechado em vidro.

A runa verde também está lá em cima do lado esquerdo fechado num campo de força. Acerte na lápide que tem a caveira que desliga a electricidade e rapidamente acerte também um dos funis de laser para que a corrente seja interrompida. Toda a electricidade fica desligada no nível até voltar a ligá-la. Apanhe a runa verde à esquerda, volte para onde chegou, siga para a borboleta do lado direito e veja a hora do relógio que cai.

Volte a subir para o relógio grande. Acerte a hora usando os botões para corresponder à hora do relógio que caiu. Assim abre o portão da borboleta.

Lá dentro o campo de força desapareceu e pode obter a life bottle. Existe também uma estação de life refill do outro lado da esquina à direita. Volte para o cimo do relógio grande e siga para norte e terá de abrir de novo o portão da borboleta.

Siga para norte através da ponte para a porta da runa vermelha onde encontra o comboio. Aí encontra também a porta da runa verde, por isso abra-a.

Empurre o braço esticado da máquina até apontar para a saída. Salte para o braço e suba para o comboio. Salte para a parte pontiaguda do comboio.

O comboio pára e pode apanhar a runa azul do lado esquerdo. Mate todos os guardas. Volte a saltar para o comboio e ele retrocede. Agora abra a porta azul e vire a máquina para

o comboio ficar de frente para a porta azul e o braço esticado para a entrada da sala. Volte para o comboio como antes.

Quando chegar ao destino, existe uma estação de life refill do lado esquerdo. Se descer o caminho em frente dos carris encontra um interruptor para abrir metade da porta de saída do nível. O caminho por trás dos carris leva a outro interruptor que abre a outra metade. Volte para o comboio e pode ir até ao cálice. À esquerda da plataforma do cálice está uma pequena casa na escuridão com dois sacos de ouro no telhado. Para aí chegar, saia da saliência para a plataforma em forma de triângulo.

Existe também um pilar à esquerda de onde encontrou a runa verde. Pode saltar e aterrar lá. Mas antes tem de apanhar o cálice. Para partir o vidro acerte em todos os funis dos lasers até formarem um quadrado e o raio começa a subir de novo e parte o vidro.

ZAROK'S LAIR:

Quando entra nesta câmara abra as arcas à direita e esquerda. À direita encontra o lightning bom. Se o usar sofre danos mas protege o seu exército. Encontre a estação de life refill primeiro, depois fique no círculo cinzento para chamar o seu exército.

ESTRATÉGIA PARA O BOSS

SKELETAL ARMIES: não pode deixar o seu exército morrer, ou o jogo acaba. Quando ficam amarelos ou vermelhos, estão quase a morrer e tem de lhes acertar com o lightning bom. Não existe limite de usos para o lightning.

Ande sempre a carregar no botão X. Cuidado com os esqueletos a ficar amarelos ou vermelhos e ajude-os. Quando vencer a batalha, os esqueletos que lhe restam transformam-se em energy vials - apanhe-os depressa.

ESTRATÉGIA PARA O BOSS

SKELETAL HORSEMAN: quando o escudo dele está levantado não lhe pode acertar, por isso evite-o até ele começar a correr à volta. Nessa altura, acerte-lhe com o magic longbow repetidamente.

ESTRATÉGIA PARA O BOSS

ZORAK: transforma-se numa criatura tipo lagarto.

Ele tem um campo de força em volta a maior parte do tempo. Use a magic broadsword e corra em volta dele em círculos.

Ocasionalmente o escudo dele cai e ele recua. Nessa altura, corte-o. Lembre-se de não se aproximar demasiado dele.

FIM